[詩と批評] ユリイカ
Poetry and Criticism EUREKA
平成31年4月号
昭和44年8月2日第三種郵便物認可
平成31年4月1日発行（毎月1回1日発行）
第51巻第6号
Poetry and Criticism: EUREKA April 2019 No. 737 Vol. 51-6
04 2019

特集❖上遠野浩平

特集❖上遠野浩平

Kouhei Kadono : Novelist in the Dark

——『ブギーポップは笑わない』『ぼくらは虚空に夜を視る』『殺竜事件』…真夜中に踊る小説のダンス



第24回 中原中也賞発表
井戸川射子「する、されるユートピア」

[書き下ろし]
上遠野浩平「詩に関する泡沫的な対談」

[対談]
上遠野浩平×オキシタケヒコ

[インタビュー]
上遠野浩平

[寄稿]
元長柾木
佐藤友哉
成田良悟
汀こるもの
鏡征爾
新八角
名倉編
悠木碧
牛尾憲輔

[連載]
中村稔

Poetry and Criticism EUREKA
ユリイカ 詩と批評
2019 04 April



Kouhei Kadono : Novelist in the Dark
Poetry and Criticism
▽特集＊上遠野浩平
——『ブギーポップは笑わない』『ぼくらは虚空に夜を視る』『殺竜事件』…真夜中に踊る小説のダンス

青土社

April. 2019, No.737, vol.51-6

Kouhei Kadono :

Novelist in the Dark

Kouhei

Kadono:

Novelist in the Dark



ユリイカ 2019年4月号 目次

書容設計 *editorial design* = 羽良多平吉＋えほんごラボ *heiQuicci* HARATA @ ED*i*X, with ehongoLAB.
表紙・表2－対向・扉イラスト *cover and feature page illustration* = 緒方剛志
次号予告 *next issue* = P.223
（表紙の和文フォントは字游工房の書体を主に使用しています）

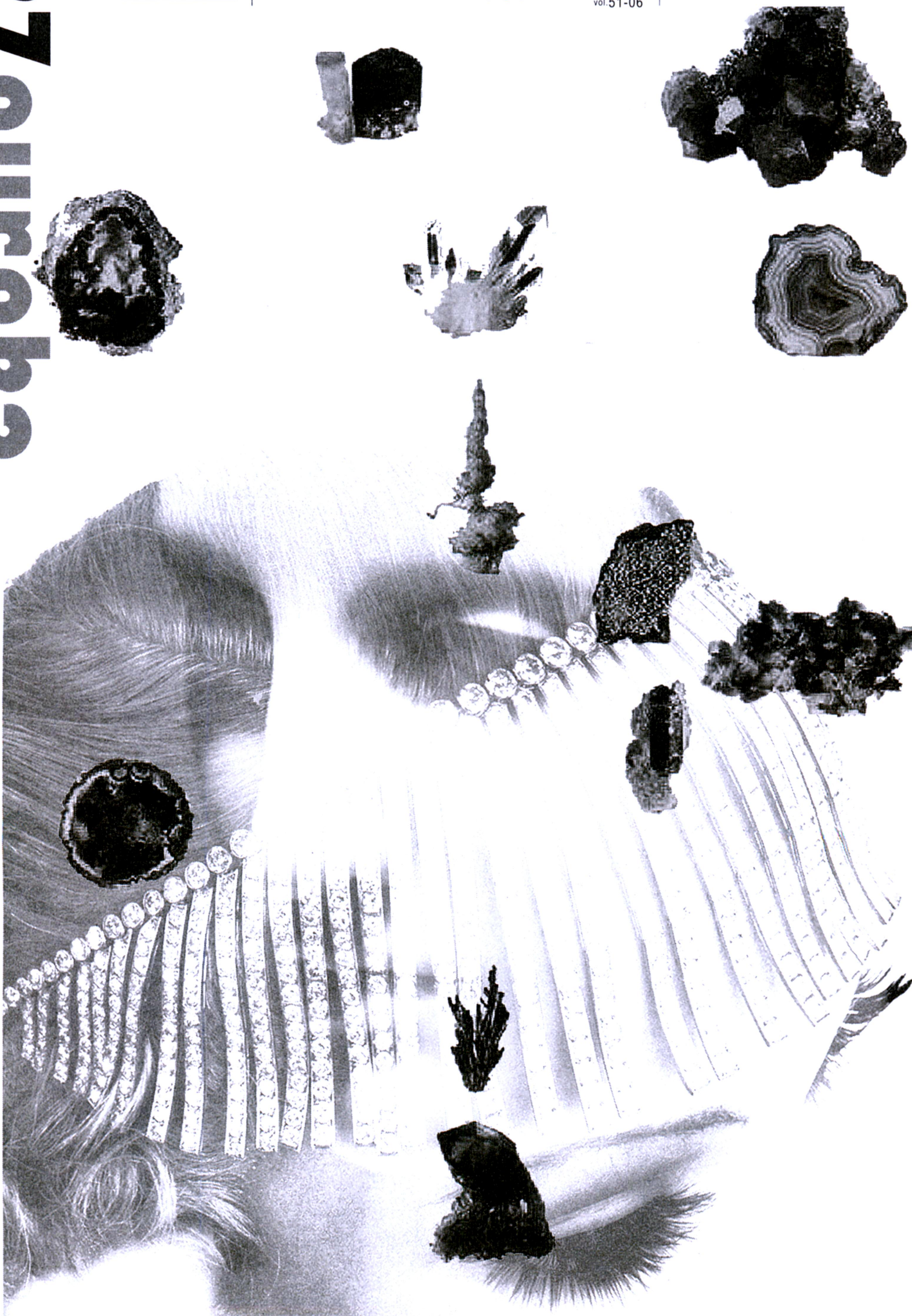
Poetry and Criticism: **eureka** 04

seidosha

This Font_**eureka** is:
Elephant-Black_12pt.
number **04** and **737** is: 48t.

APRIL 2019
no.737
vol.51-06

737 eureka



fluorescent Chrysanthemums, N.65_BE A POEM__2019-04. heiQuicci hQh. HARATA@EDiX with ehongoLAB, 2019-0314, 03:15 @Foujissawa, JPN.

私が出会った人々＊40

故旧哀傷・草野心平

中村稔

高村光太郎の著作を読んでいると、彼がもっともうちとけ、心を開いて話しあい、酒を酌みかわすことのできた友人は、草野心平を惜いて他にいない、という感をふかくする。

草野心平編『高村光太郎と智恵子』と題する回想文集が刊行されているが、同書に収められた深沢省三「高村先生と酒」という文章で筆者は、「私の酒は大酒の方であったし、郷里に疎開後の私は児童会館建設運動を起して居った当時で、その目的さえ達せられれば酒で死んでも本望だと本気でそう思って居った頃なので、高村先生とはずい分お酒の上でも深いお交際をした。酒席ではどことといって取り得のない私なのだが、三重吉の場合も飲み初めから最後まで私のどこが気に入ったのか、十何年間も私を手離さなかった。高村先生も私と飲むのは安心らしく、いつも愉快に快飲され殊に彫刻家のH君と二人ともなれば、ハシゴ〳〵で盛岡の夜の更けゆくまゝ痛飲された」などと前置きした上で、次のとおり続けている（なお、三重吉は鈴木三重吉、筆者は『赤い鳥』の挿絵を書いていた）。

「先生は盛岡で飲むほどに草野心平氏を思い出すらしく、草野君が今ここへ来てくれれば面白いナと云って居られた。草野君と飲むと後味がいいと云われ、当の草野君が居られなくても盛岡で飲まれた翌朝はほんとうに後味がいいらしく、湯気のたつ御飯をおいしそうに食べられた。」

同じことを高村光太郎は一九四九（昭和二四）年九月二六日付草野心平宛葉書（書簡番号一六三一）に、

「九月廿一日には小生も花巻にゆき文化劇場で話をしました。もしやと思って貴下を探しました。時々一緒にのみたいと思ふこともありますが此の汽車賃ではばかばかしい事です」

と書いている。

酒を飲むのに品位、品格というものがあるなら、私は酒を嗜まないため心平さんと酒席を共にしたことがないので、実状はまったく知らないのだが、心平さんはよほど飲酒の品格が良かったにちがいない。ただ、一緒に酒を飲む相手として高村光太郎は心平さんを愛したが、じつは心平さんの詩を認め、次いで人格を愛し、酒席を共にすることを好む、という順序だったのではないか。

高村光太郎に草野心平詩集『第百階級』の序文がある。一九二八（昭和三）年一一月刊、筆者、刊行者はいずれも草野心平である。肝要な論評は以下の文章である。

「彼は蛙でもある。蛙は彼でもある。しかし又そのどちらでもない。それになり切る程通俗ではない。又なり切らない程疎懶ではない。真実はもつとはなれたところに炯々として立つてゐる。このどしんとはなれたものが彼にとつての不可避である。其れが致命的に牽く。

蛙は幾変転する。憂鬱、陽舒のエロチズムからはじめて、生きてゐるあらゆる明暗に潜入する。蛙は一切を内側に感覚する。内側のあらゆる感覚が直ちに人生へのコレスポンダンスを意味すると言っては、余り西洋臭すぎる程、それは一如だ。まつしろい腹も、三寸出てゐる髪の毛も、逆歯も、冬眠も、蝮の胃袋の中も、第百階級をニヒルの巣窟と見る者は浅見の痴漢。第百階級は積極無道の現実そのものだ。だからいくらでも突進する。」

この評は、『猛獣篇』のすべてでないにしても、少くとも一部において共通している。だから、この序文は次の冒頭に始まる。

「この世に詩人が居なければ詩は無い。詩人が居る以上、この世に詩でないものは有り得ない。詩で

ないものは、メンロウ　パックの工場のひき出しにもかくれて居ない。

詩人草野心平の存在は不可避の存在に過ぎない。云々なるが故に、詩人の特権を持つ者ではない。云々ならざるところに、既に、気笛は鳴つてゐるのである。云々以後は千差万別。」

草野心平が高村光太郎の詩集『猛獣篇』の刊行に執着したのは故なしとしない。そのように高村光太郎は草野心平を詩人として、また、人間として見ていたから、自ら酒席においても心おきなく酌みかわす関係が成立したのであった。

それ故、高村光太郎は一九四六（昭和二一）年四月六日の日記に、「昨日の川鍋東策君よりのテガミにより、草野心平君の消息わかり、又黄瀛の生きてゐた事もわかる。尚草野夫人の窮状を知り、200圓の小為替を石城の夫人に送らんと思ふ」と花巻郊外太田村山口の山小屋で独居自炊している間に記すことになったのであろう。私は高村光太郎の范洋なる中国大陸の風土を象徴したような黄瀛の彫刻作品が好きだが、草野心平を高村光太郎にひきあわせたのが黄瀛であったことも知られているとおりである。この記述中、草野心平の消息が判明、安堵したことはともかく、草野夫人に生活費援助のため送金するつもりだと書いているほどに高村光太郎は草野心平を気にかけていたのであった。高村光太郎が草野夫人に二百円送金したことは四月八日の日記に記している。草野心平が帰国し、郷里の福島県上小川村に着いたのは一九四六年三月三一日であった。

この年九月下旬、草野心平は太田村山口に高村光太郎を訪ねているが、当日前後の日記は欠落しているので、引用できない。これにかえ一九五一（昭和二六）年一二月に草野心平が高村光太郎を訪ねたときの日記を引用したい。いかに高村光太郎が草野心平をもてなしたかを知ることができる。

「一二月七日　金

晴、午前東京より横田正治、佐藤文治といふ二人の青年学徒来訪、そのうち草野心平氏来訪、昨夜関登久也氏宅泊りの由、いろいろのもらひもの、キロリで暫時談話、後洋服をあらためて一緒に出かけ、花巻伊藤屋にて四人でビール等、草野氏と共にタキ

シで臺温泉松田家にゆき一泊、ビール等（あんま）

一二月八日　土

朝雨後晴、昨夜妓のうたをきき二時にねる。花巻温泉まで歩き、花巻より盛岡までタキシ（2000圓）、よきドライブ、多賀園にて支那料理をくひ、その間に余は放送局にゆき新年放送年賀の言葉を録音。昨日放送課長沢田氏の要望ありしによる、後菊屋にゆく、堀江赴氏夫妻にあふ。大木民さん来る、酒、お民さんの長唄の師匠といふ人三味線持参「遠藤盛遠」の一節をかたるのをきく。此の師匠のくだらぬ長談議あり。二時過ねる。咳多く出る。夕方便

一二月九日　日

晴、朝、草野氏と散歩、デパートにて買物、中食後、タキシにて花巻まで。やぶにてビール、清六さんに来てもらふ。二時過タキシにて山口まで、学校により、夕方小屋につく。少々疲れる。便　夜おそくねる。やはり自分の小屋がよし。雪とけたり」

草野心平が訪ねてくると、用事のあった盛岡放送局における録音のため盛岡行にも同行させ、二泊、毎晩午前二時に寝ているのはそれまで酒を酌みかわし、談論風発したからであろう。

高村光太郎は草野心平にいろいろなかたちで金銭的援助をしているが、それは省くこととし、詩集『典型』を草野心平に贈呈、他に誰にも贈っていないことからみても（一九五〇年一一月八日付草野心平宛葉書、書簡番号一八〇五）、『典型』を何としても草野心平に読んでもらいたい、他の誰にも読んでもらう必要はない、とまで草野心平の評価を重視し、また彼を信頼していたことが明らかである。そういう意味でも、草野心平は高村光太郎にとって特別な存在であった。

ところで、草野心平は一九五二年三月、白山通りの初音町に「火の車」を開店した。草野心平の随筆「火の車」によると、「もともと「火の車」といふ飲み屋をはじめようと思ひたつたのも生活が火の車だからだつた。少し上品なことをつけ足せば、散文は書かずに飲み屋のあがりで生活し、あとはぼつぼつ詩だけを書きたい。そしてもしもたんまりたまつたならば、やがては折も来ようから、それをにぎつて海を渡つてゆきたい」という意図に出たものだとい

う。十和田湖の裸婦像の制作のために上京した高村光太郎は、裸婦像制作にあてるのは午前中だけとし、午後は来客との応待、外出して用事をする、といった日課だったが、この間かなり頻繁に「火の車」に通っている。これは「火の車」の営業を援助することも目的だったにはちがいないが、草野心平と顔を合わせることも重要な目的だったはずである。

高村光太郎が上京したのは一九五二（昭和二七）年一〇月一二日であった。その後「火の車」を訪ねた記述を日記から抄記すると次のとおりである。

一二月一五日　夕方火の車にゆく、坂本七郎氏にあふ、中野のジンギスカン料理につれてゆかれる。十時帰る。
一九五三年三月二日　草野君もくる。夕食、松下氏と「火の車」又新宿、トトヤ、ナルシス等による。
三月一五日　火の車に立より又東方亭により、十時過かへる
四月五日　夜新宿　火の車、新宿よしだ、十二時頃かへる。
四月一五日　車坂にてスッポン錠、浅草江戸子天ぷら、火の車、新宿よしだ
五月六日　夜火の車行、ラジオでダミアをきく。十一時過かへる。

この後、六月四日、高村光太郎は草野心平と共に普茶料理千光園にゆき、同所で裸婦像完成の報告会を催すことを決め、六月一六日に青森県副知事、佐藤春夫夫妻、土方定一、草野心平、谷口吉郎らを招いて報告を行っている。

「火の車」に戻ると、橋本千代吉「火の車板前帖」には次の挿話が紹介されている。

「高村さんは酔われるとなかなか面白く、羽左衛門の声色は堂に入り、にこにこと笑われながら「なあ、これが今の播磨屋じゃ、こうはいかないなあ、ウオ、オー」などと吉右衛門の声質をそっくりとらえて発声されたりして、心平さん共ども大笑いで愉しい一夜はいつ更けるときなく更けていった。」

この挿話は高村光太郎がいかにも江戸ッ子らしい粋な人格の持主であったことを明らかにしているが、同時に、たぶん滅多に披露することのない隠し芸を思わずやってしまうほど、草野心平を相手にすると、高村光太郎は心を開いたことを示しているのだと思われる。

高村光太郎と草野心平の尋常一様でない親しい関係は、まだ多くの事実によって裏づけられるが、本項は彼ら二人の交友を描くことが目的でないので、この程度で止めることとする。要するに、草野心平はこれほどまで高村光太郎に愛された人物であった。

*

私が草野心平さんの面識を得たのは、たぶん一九五〇(昭和二五)年、中原中也について、中也と「歴程」の関係をお訊ねするため、お目にかかったときであった。草野心平全集の年譜によると、心平さんは一九四九年「八月、練馬区下石神井一ノ四〇三に転居。これは御嶽神社の社務所で、時々神主と間違えられ、お祓いを頼まれたりした」とあるので、この社務所の住居をお訪ねしたのである。社務所とは気づかなかった私は、ずいぶん変った建物にお住まいになっていることに感銘をうけた。心平さんが初対面の私に、それこそ百年の知己を迎えるような、私の心がとろけるような微笑を浮かべて応待してくださったことが印象的であった。ただ、中原について何をお聞きすべきか、私は分っていなかった。私が大岡昇平さんのお手伝いとして編集していた中原中也全集の年譜に書きこむべきだと考える事項をお聞きするだけで、私は事足りると考えていた。そのため、中原中也の本質を論じるさい、参考となるような事柄についてはまったくお訊ねしなかった。恥ずかしい限りだが、私の記憶にふかく刻まれているのは心平さんの暖かい、穏やかな、しかし俗人と違った野人風の風貌であった。

その年六月、創元選書で『草野心平詩集』が刊行されている。あらためてこの詩集を読み、私は心平さんの発想に驚異を覚え、その作品に感動したのだが、この詩集の贈呈署名本が私の書庫の一隅に保存されているはずである。その詩集刊行の用事もあり、

翌年二月には、やはり創元選書で『続宮沢賢治詩集』が心平さんにより編纂刊行されているので、心平さんはしばしば創元社の編集部に顔を出しておいでになった。私も中原中也全集の編集作業の関係で創元社の編集部を訪ねていたので、相当の回数、私は創元社の編集部で心平さんにお会いし、かなり親しくなった。

その前後、一九五〇年九月、私は最初の詩集『無言歌』を書肆ユリイカ・伊達得夫に出版してもらったので、その一部を心平さんに差上げた。

『無言歌』については二、三の反響があった。その一つが一九五一年六月刊行された草野心平選・羽田書店刊の『日本恋愛詩集』に『無言歌』初期詩篇中の二篇「壱年」「時は尽きず……」を収めていただいたことであった。この『日本恋愛詩集』には高村光太郎、萩原朔太郎らを含め六〇名の詩人の作品を二、三篇ずつ収めているが、戦中、戦後の詩人としては、会田網雄、和泉光雄、木原孝一、黒田三郎、嵯峨信之、新藤千恵、田村隆一、鳥見迅彦、中村眞一郎、中村稔、野間宏、日高てる、藤島宇内、三好豊一郎、原民喜といった人々で、戦後の「歴程」の主力メンバーとなったと思われる山本太郎、宗左近、宇佐見英治、生野幸吉、矢内原伊作らは誰もその作品が収められていない。私の二篇はいずれも十七、八歳ころの作で、恋愛を夢みていた時期のものであり、まことに幼稚な作品である。これらを収めてくださったのは心平さんのよほどの私に対する好意によるであろう。

そういえば、一時、私が「歴程」の同人として記載されていたという話を聞いたことがある。私は「歴程」の同人になったことはないし、心平さんから同人になるよう誘われたこともない。ただ、心平さんが私を若い仲間の一人とみなしていたとしてもふしぎではないと考える。私は酒を嗜まないから、酒を酌みかわすことはできないし、事実そういう機会をもったこともないが、私は、高村光太郎ほどでなくても、心平さんが好きだったし、心平さんも私に好意をもってくださっていたにちがいないと信じている。

＊

心平さんは苦労人であった。窮乏の苦労から時には高村光太郎に無心したりもしているが、それだけに人間通であり、寛容でもあった。

『草野心平日記』第一巻（第四回配本）の栞に、この日記の整理、編集、刊行に心血を注いだのではないかと思われる晒名昇さんが次のとおり書いている。

「昭和二十一年三月に中国から引き揚げた後、自らは胸部疾患を養う身で、十八人の大家族を抱え、窮乏と病苦とたたかいながら文学活動を再開し、定職をもたずに詩人として生きつづける生活は、今日のわれわれの想像をはるかに超えるものがあります。そうした境遇にあっても、心平の周囲には有名無名を問わず実に多くの人々の出入りが常にあります。一巻の編集作業を通じて、詩人の求心力と包容力の大きさに驚くのは、編集担当者の感慨に止まらないところと確信します。」

私はこの感想にまったく同感である。同感した上で、以下に抄記する第一巻所収の一九五五年の日記を読むと、この求心力と包容力とはまた酒を酌みかわすことと不可分に結びついていると思い、酒に酔うことによって人間性が手にとるようにあらわれることを思い、若干、時に失笑を禁じえないのである。

「九月三日　土

田村茂、三八と飲む。ドレスデン。会田、森谷、鳥見とのむ。

九月四日　日

宿酔、発熱。

四時、森永にあひ（チクマ）、高村さんにゆく。仕事山積の感。

高村さん行はチクマの土井君、エビサワ君。あとで藤島君きたる。ビールとサントリーをのむ。

ひどく酔ふ。あとで帰ったのを憶えてゐない。それから新宿で四五ケンのんだらしい。本もメガネもない。

すし屋から自動車にのってかへったらしい。

九月五日　月

朝、ひどい宿酔。

夜、外村繁君とクルマで新宿へ。
そして火の車へ。方君璧さんが倉岡君と一緒にきてゐる。二人で秋田へゆく。ショッツルと釜めし。方さんよろこぶ。バッカスへ。そしてのむ。
四八にシャシンをとってもらふ。二人かへる。こっちは残って中島健蔵とのむ。
九月六日　火
矢張り今日も宿酔ひの気味である。なんともなさけない。今日から気をつける。
九月七日
疲れてゐるので一日ぼんやりしながら客に接する。」
酒を嗜まない私には、こうした生活は想像も難しい。嫌悪感さえ覚えるのだが、私がいつも同人誌をはじめとする集団から孤立しており、求心力も包容力もないのも致し方ないのだろう。

*

いったい心平さんは独創性の強い作品で知られているし、その高い独創性により新しい世界を開いた。どの詩を例にあげてもよいのだが、『第百階級』冒頭の知られた作品を読んでみよう。題は「秋の夜の会話」。

さむいね
ああさむいね
虫がないてるね
ああ虫がないてるね
もうすぐ土の中だね
土の中はいやだね
痩せたね
君もずいぶん痩せたね
どこがこんなに切ないんだらうね
腹だらうかね
腹とつたら死ぬだらうね
死にたくはないね
さむいね
ああ虫がないてるね

誰がこんな二匹の蛙の会話を想い立つことができ

たか。寒い死の待つ世界はじつに千万の比喩に耐えられる、豊かで凄絶な人生である。心平さんはそうした高い独創性と強い個性のあらわれた作品によって詩人として登場し、生涯、その独創性、個性を押し通した。

私はたぶん一度だけ「歴程」の会に出席したことがある。詩人だけでなく、社会的な著名人が次々に指名され、演壇に上ってスピーチをした。たしか三分間スピーチといったのだと思うが、三分間経つと鐘がなり、三分間を越えるスピーチは一分ごとにいくらかの罰金を支払うきまりであった。スピーカーとして指名される方は社会的著名人であったが、冒険家その他新しい世界をきりひらいたことによって世間に知られることとなった方々であり、心平さんの好みが、人間についても、新しい未知の世界を探険、開拓した独創性の高い人々に向けられていたことを示していた。三分間を越えると罰金が主催者、つまりは「歴程」の会に支われるというきまりは、一面ではあまり冗長なスピーチによって演壇を長時間独占してしまうスピーカーを排除すること、できるだけ多くの人にスピーチさせることが狙いであったが、逆に、ある程度たっぷりと時間をとったスピーチによって聴衆を魅惑し、同時に主催者「歴程」の財務に貢献させるためでもあった。

こんなきまりはそれ自体がユーモアに富んでいるので、聴衆やスピーカーをはらはらさせることとなり、鐘がいつ鳴るかを緊張感をもって待たせることとなり、それだけスピーカーのスピーチに耳を傾けさせることとならざるをえない。考えてみれば自分が営む飲み屋に「火の車」と名づけるのも人をくった奇抜さがあるが、こういう三分間スピーチという発想の奇抜さも人をくったもので、しかも笑いを誘う評容範囲にとどまっている。

こうした奇抜な発想は心平さん独特のものであり、心平さんが多くの人から愛された所以の一部をなしていた。

ついでだが、心平さんは若干福島訛り、東北弁がぬけきれていなかった。利根川を越えると東北弁がはじまる、とまではいえないにしても、かなり訛りが残る人が多い。たとえば、栃木県大田原出身の私

の友人は二十歳前から以後東京で暮らしたにもかかわらず、栃木訛りが終生ぬけなかった。埼玉県大宮育ちの私は東京府立五中に入学したとき、大宮訛りを意地悪い山手育ちの級友たちにずいぶんと嗤われた覚えがある。いま、私はまったく大宮訛りはないと思っているが、時に、これは大宮の方言ではないか、と思う言葉を使うことがある。

心平さんには確実に福島訛りが残っていた。大田原出身の私の友人はその栃木訛りによって人柄の実直さを話し相手に感じさせたので、むしろ栃木訛りによって得るものの方が多かったが、心平さんのばあいも、その福島訛りが心平さんの愛嬌であり、朴訥な感を与え、心平さんの魅力の一部となっていた。私は心平さんを思いだすと、必ずいかにも優しそうで穏やかな口調と共に福島訛りを懐しく思いだして、何かしら涙ぐましくなる。

心平さんの独創性に戻ると、当初の「歴程賞」の人選もやはり心平さんの考えにちがいない。第一回の歴程賞は書肆ユリイカこと伊達得夫に彼の死没直後に贈られた。第二回の受賞者は辻まことさんであった。後に私自身藤村記念歴程賞を詩集『浮泛漂蕩』により授けられ、いまでは、詩人・詩集を対象の賞となっているが、いわば戦後詩を縁の下で支えた伊達のような人物に賞を贈るということは心平さんならではの発想である。私の理解する限りでは、心平さん自身は伊達とは通り一遍のつきあいしかなかったが、昭森社の森谷均さんとはずいぶん旧くからの知己であったはずである。

私の考えでは藤村記念歴程賞は心平さんの死後、どこにもある、いくつかの詩の賞の一となり、その独創性を失ったのである。

＊

私は書については断然高村光太郎の書が好きで、彼の書ほど規矩正しく、大らかで、のびのびした風格の字を書く人は、中国の故人は別として、他に存在しないと思っている。心平さんの書は上手だが、かなりクセが強く、高村光太郎の書には遠く及ばないと思っている。

ただ、心平さんは時々、売るための書の展覧会を

何回か催した。その都度、案内を頂載したので、私は必ず拝見に出かけた。書の値段はどう決めるのか知らないが、どれもかなり高価に思われた。アクの強さが気になって、なかなか買う気にはならなかった。

ある時、銀座の画廊で展覧会が開かれたことがあった。出かけてみるとたまたま吉岡実が会場にいた。二人で展示されている心平さんの書を気侭に論評しながら見てまわった。その間、次の文字を書いた書に目がとまった。

夜久毛多津伊豆毛夜弊賀岐津麻伍微爾夜弊我岐津久流曽能八重垣哀

いうまでもなく古事記所収の日本最古の歌謡

八重立つ　出雲八重垣　妻籠みに　八重垣作るその八重垣を

を原文の万葉仮名で表記したものである。(手許の小学館版『日本古典文学全集』の「古事記」によると、「夜久毛多都」と表記されており、「都麻碁微爾」と表記されているので、心平さんの表記は若干違っている。心平さんの気まぐれによる誤りかもしれない。)

私が目にとめて凝視していたところ、吉岡が、あれを買っとけよ、と強く勧めてくれた。そこで、私は買うことに決めた。この書は私の寝室の壁に掲げているので、毎日毎夜私は眼にしてなじんでいる。たしかにクセが強い書だが、見馴れてくるとそう気になるわけではない。

心平さんの書については、もう一つ書きとめておくことがある。わが家の表札は、亡父が書いてくれたものを多年掲げていた。亡父はかなり能筆で品の良い文字を書いた。私は亡父の形見でもあり大切にしていたが、多年風雨にさらされているうちに、割れてしまった。そこで、どうしようかと考えた末、心平さんに書いてもらおうと思い立った。人を介してお願いしたところ、心よく承諾してくださり、やがて届けてくださった。

表札は二枚あった。一枚は私の名を楷書で、もう一枚は行書で書かれていた。どちらも素晴しいものであった。だが、表札の側面に「心平書」と書かれていた。これを掲げておいたら、見る人が見れば心平さんの書と気づくにちがいない。そう思案してみると、とてもわが家の門に掲げるわけにはいかないという結論となった。

そのため、切角書いていただいた「心平書」の表札は、しまいこんで、私が悪筆で書いた表札を使うことにした。この状態はいまも変らない。

そんな事情から、楷書で書かれた「心平書」の表札は日本近代文学館に寄贈した。行書体で書かれた表札はいまだにしまいこんだままになっている。

しかし、時々とりだして眺めてみる。その都度、掲げてみようか、と思い、待てよ、早まってはならない、と思いかえすのである。これも結局は日本近代文学館に寄贈してしまうことになるであろう。

＊

私が心平さんを尊敬するのは、最晩年まで詩作を止めなかったことにある。一九八六（昭和六一）年刊『自問他問』に至る一二冊の年次詩集は、たしかに詩想涸渇しているのだが、なお、心平さんが感情・感想を詩として表現する、という意欲を最晩年まで失わなかったことを示している。心平さんは最後の最後まで詩人として生きた。この年次詩集一三冊を「歴程」同人でもない私にまで贈ってくださったことを私は私への励ましだと思っている。『自問他問』から私の好きな一篇「わが散歩」を引用する。

ゆうら。
ゆらゆら。
いま歩いてるこの徑は。
もとは冬涸れの田ん圃だつたな。
凧揚げをしてるオレのまはりには。
玄やペン。魚屋のケネテイも遊んでゐたな。
甲州犬の玄。
ホイペット種のペンももうゐない。
わが五光畑のはじつぽの。
〈草野家累代の墓〉のなかに眠つてゐる。

あの頃は田ん圃の畔の野火をしてから。
天の繒ハガキの凧揚げをやり。
さうして今日は。
脚はゆらゆら。
独眼。
遠耳。
うしろからくる自動車(クルマ)だと。
車輪(タイヤ)の音もきこえない。
もう一人歩きは駄目だといふ定評だ。
以前は魚屋、雑貨屋、八百屋なんかの買ひ出しか
ら。
オン自らの料理の棟梁だつたが。
いまはどうして。
独眼。
遠耳。
靴も布製の。
北京靴。
〈クルマアブナイ〉
買ひ出しも散歩も独り歩きはゆるされない。
木林のなかの小徑も。
お茶の並木の傍の小徑も。
子供の自転車の不意打ちもある。
すべて変テコになつたものだ。
たまの散歩も一段落と。
出迎へのリオと一緒の二階への階段も。
手ぶらでは無理。
手すりにつかまつてのハアハアだ。
そして物千台改造のアトリエに胡坐(アグラ)かいても。
不尽は見えない。
ビルのおかげだ。

老来、挙動不自由になった自己を客観化し、戯画化し、読みおえると、老いの哀しさに読者の心は満たされる。やはり、心平さんの詩はやさしいが、哀しい生を描いている。これが多くの人から好かれた心平さんの人柄であった。

　心平さんは一九八八年一一月一二日に他界した。享年八五歳。いまの私よりお若いが充分生きぬいた感があり、私は訃報を聞き、巨星堕つと思った。

（なかむら　みのる・詩人）

平成の父子

四元康祐

一九八九年一月七日午前六時三十三分
父と子は福岡市東区の家を出た
父は五五歳、息子は二九歳、ふたりは
平成の王と王子のそれぞれ半年歳上だったが
その時点ではまだ昭和の父と息子であった

「皆さん、お元気ですか?」息子が
近所の人に会釈しながら声をかけると
父は「馬鹿者、自粛せんか」と一喝してから
「倅は外国暮らし故国内の事情に疎く……」
恐縮の体で頭を下げてみせるのだった

それでいて彼らが目指しているのは
焼肉ウエスト土井店なのだった
「本日のご容態：体温 37.2 度、血圧 134-160、
下血相当量。輸血 400cc」よりも
「本日の割引メニュー」が問題なのだった

坂の下の町の一角で塀が崩れた
地味な身なりの群衆が狂喜乱舞しながら
押し寄せてきた「北の連中か」父は怯えた
「東側の崩壊ですよ、西の勝利です」
息子は胸を張ってみせたが

忽ち博多の湾岸に火柱が立ち上り
どす黒い原油に塗れた鷺が打ち上げられた
続けさまの地震に揺さぶられて
年功序列にも郵便局の壁にも罅が走り
ふたりは透明な津波に呑み込まれた

「グローバル経済の波です」とウォール街
「デジタル革命の波だ」とホリエモン
「民族主義と愚衆政治の波さ」とアルカイダ
多義的な波でずぶ濡れになりつつも
父子は焼肉ウエスト土井店を目指し続けた

＊

多国籍企業やら多国籍軍やら
時代は「二」から「多」へと靡き
帝国も選挙区も主義主張もジェンダーも
そぼろに崩れて粒状化した
父の肉体にも同時多発的なテロが発生したが

切って縫って焼いて難を逃れた
喪失はむしろ彼の周囲において甚大だった
二度目の妻と両親が数年おきに他界した
美空ひばりや渥美清や健さんまでが旅立った
だが一番辛かったのは愛犬ヒナの死だ

「こいつなら長持ちしますよ」息子は
犬型ロボットaiboを差し出すと
いそいそとドイツの家族の元へ帰って行った
父は新しい相棒と平成の砂丘を彷徨った
株が下がると孤独は一層身に沁みた

誰もが手のひらの窓を覗き込んでいる
「何が見えるんじゃろう?」
ガラケーすら持たぬ父には見当もつかない
テレビには海を漂い大陸を横切る難民の姿が
連日映し出されたがその彼らですら

自分には見えない網目で繋がっているらしい
なのに周囲からは線も紐も消え失せて
コードレスな孤立に代わった
「これでは俺こそデジタル難民、家庭内の
ホームレスだよ」と父は嘆いた

「消費していれば良いのです」日銀が答えた

「金は時なり、消費こそ生きてる証
買わざる者人に非ず」釣銭を受け取るたびに
両手でそっと手を包まれるようになったが
店員の早口はついぞ聞き取れなかった

＊

その間、平成の王もまた
列島の津々浦々を行脚していた
たち籠めるサリンの朝靄を掻き分け
そぼ降る放射能の灰に肩を濡らし
ぐらつく憲法の条文の行間に分け入った

そしてひとりで考えていた
国を象徴するとはどういうことか？
生身の人間にそんなことが出来るだろうか？
国が実体で自分はその影だと云われても
むしろ国家こそ概念の最たる物ではないか？

歌を詠むだけでは虚しかった

祈念を唱えるだけでは足りなかった
だから王は王妃を伴って空を翔け海を渡り
民の前に現れ　膝を折って耳を傾けた
象徴的な行為などではなく現実の行為として

平成の王子は山河を愛した
世継ぎの本分は「待つ」ことだったが
白妙の雲のたなびく峰の悠久は彼に優しく
千早ぶるせせらぎの澄んだ音色は
人の言葉に汚される前の神代を思わせた

だが平成の父と子にとって
平成の王と王子は遠い彼方の存在だった
同じ時空に生きているにも拘らず
焼肉ウエストでの邂逅の可能性は皆無だった
二人の家には神棚も日の丸もなかった

＊

「南海がソフトバンクになったんですって？

ダイエーはアエオンに変わったですか?」
息子が驚愕すると、父は苦々しげに
「あれはイオンと読む。ホークスの本拠地は
今やヤフオク！　お前は非国民か」

「名前が変わりすぎですよ。厚生省が
厚労省、文部省が文科省、三菱銀行UFJ
海の日山の日みどりの日。着いて行けません」
たまに帰国するたびに息子の目には
日本の変容が不気味に映った

街角からゴミ箱が消えて、事物の
表層は抗菌され人々はマスクで顔を覆った
社会の均質化と格差拡大が同時に進んで
相互監視と自主検閲が蔓延するなか
戦前の亡霊が白昼を闊歩した

「一体何が変わったのだろう?　あの入道雲と
この蟬しぐれには昭和も平成もないのに」

夥しい自殺者の合唱が夕空に谺した
「私たちは時代の炭鉱の籠のカナリア
私たちの囀りの絶えた後の沈黙を聴け」

冷戦の箍が外れ資本主義が暴走を始めたのだ
欲望に歯止めが掛からず、人類は
この惑星ごと自らを滅ぼすに違いない
息子が呟くと、父は「お前は相変わらず
評論家みたいな口を利くのう

外国から日本を対岸の火事と仰ぎ
自分を棚にあげて世の中を高みの見物
お前自身は何とする？　わしは断乎として
焼肉を食いにゆくぞ」花道で見得を切る父を
息子はスーツケース片手に追いかける

＊

捏造された統計グラフの下降曲線の傾きを
時代の難民の父と非国民の息子が

転びまろびつ下りてゆく　出発から早三十年
焼肉ウエスト土井店は今もあるだろうか
最後に行った時はヒナもいたっけ

きっとありますともお父さん
黒毛和牛カルビを食べて長生きするのです
サラダバー通常三百円が今なら無料です
食べれば忽ち魔法のごとく蘇る
古き良き昭和の団欒　右肩上がりの和気藹々

わしはふたつの時代を生き抜いた
車も家も子供も孫も人並みに手に入れた
だがそれは泡沫の夢だった　はっと醒めれば
徒手空拳孤立無援で荒れ野のただ中
我が生涯は世紀の徒労なりしか

坂の下から小学生たちが駆け上がってくる
外国人技能実習生の一団がそれに続く
赤ん坊を抱いた若い父親と人の形のＡＩたち

彼ら一人一人と擦れ違うたび
父と子の鼻先を未知の匂いが掠めてゆく

行きましょう、お父さん
そして生きましょう命ある限り
僕らの生には昭和も平成もありませんよ
僕ら自身がひとつの時代なんです
あなたこそその皇帝！

脚の痛みと息切れで父は聞いていなかった
それでも必死で一歩ずつ歩き続けた
息子がオンブしましょうかと声をかけると
父は振り向き「お前、今年もう還暦か」
さも愉快げにカッカと笑った

第24回 中原中也賞発表

選考委員＝荒川洋治・井坂洋子・佐々木幹郎・高橋源一郎・蜂飼耳（五十音順）

受賞詩集

井戸川射子

『する、されるユートピア』

私家版、二〇一八年九月



選考経過

公募・推薦の詩集計二一八冊について、本年一月に開催された推薦会での検討の結果、左記の六冊を選び、二月九日に山口市で開催された選考委員会で最終審議を行いました。二時間の討議を経て、受賞詩集を井戸川射子『する、されるユートピア』に決定しました。

最終選考

井戸川射子『する、されるユートピア』（私家版）
岩倉文也『傾いた夜空の下で』（青土社）
倉石信乃『使い』（思潮社）
小縞山いう『リリ毛』（思潮社）
殿塚友美『fey』（私家版）
水下暢也『忘失について』（思潮社）

受賞のことば　井戸川射子



二月はすごくいい月だった。たくさんの人が詩を読んでくれた、息子が生まれた。こんな嬉しい賞をもらえるとは思わなかった。

気持ちを言葉では伝えきれない、って言ってしまえば簡単だけど、でもそれなら思い出の共有は？　なくなっていってしまう感動たちは？　抱き合うだけでは伝わらないから、単語を並べるだけでも意味はあります。言葉も息子も、最初は何もない空白だった、ただ、わたしは待っていた。

君は、いきなり出てきた男の子。吸盤で峡谷をのぼる魚のように、強い川が前から流れ出てくるようだった。ひとりでも膨らんでいても、本当に一部しか使えない体だと思いました、いつも先人たちの振るまいを見ながら進んでいくしかない。繋ぎに来てくれて、すばらしいホスピタリティをありがとう。

中原中也の詩にあるね、「ではみなさん、喜び過ぎず悲しみ過ぎず、テムポ正しく、握手をしませう。」あれが一番好き、自分だけでは全体にさわれない体だから、トラウマはみんなある。この中也の本は祖父の形見です、カバーを外すと、安らかに目を閉じた女性の絵。昭和五十一年、裏表紙に買った日が書いてあって泣きたくなります。

「名前の候補を添えておくので、選べたならどれが良かったか、教えてください」一過性のものたちが、今日もわたしの周りを囲んでいます。まだ、何も分かっていないだろうな。

する、されるユートピア。国語を教えているから三年に一度のサイクルで、「I was born」の詩を教科書で見る、一年生の国語総合かな。「正しく言うと人間は生まれさせられるんだ。自分の意志ではないんだね」のわたしなりの感想がこれです、生まれるのれる、はやっぱり受身の助動詞でも、ここにいて影響し合っている、する、の方をわたしは先に書く。題名を決めたのは君を妊娠していると分かった後です、登場した、浮かんだ、黒い海の中の小さな円だった、全部が君の動作です。

新しい言葉を作ることない、でもそれぞれ違う、同じ飛行です、誰もが広く存在し、説明も連綿と続く。こんなだったって、すぐにまた忘れちゃうんだろうな。生まれたものたちは、全部等しくしあわせであってほしい。

略歴

二〇一六年　詩作をはじめる。
二〇一八年　第一詩集『する、されるユートピア』を私家版にて発行。
二〇一九年　同詩集にて第二四回中原中也賞受賞。

受賞詩集

『する、されるユートピア』より

井戸川射子

川をすくう手

学校、うん、教室にいるとぽつんと、一つの島に一人ずつがいる気持ちになる、それがきれいな島ならいいけれど。

毎月何か封筒を渡されるの修学旅行費とか、必要経費未納者用の、担任は目立たないよう他の手紙と重ねてくれるけどそれはそれでさみしいこと、封筒を渡されるのは、三人くらいが入れ替わり。保健室の水道、勢い、ぱっと出るお湯に手を入れて、温かさと体だけでこんなに気持ちいい。はい、と言うとカーテンが引かれる、黄緑で四角く仕切られていきなり僕の場所になる、囲まれて横たわる。ベッドでどんな顔してもあちらに見えない。ベルトがじゃまで腰を浮かしながら外す、見えるのは学校の天井だけ、熱とふとんからは誰かのにおいがして僕は安心目を閉じる、無事起きられたらまた会える。

橋は二車線、武庫川が近くと遠くに続いて。母の入院している病院は、大きいから川沿いから簡単に見え

てくる。たどり着くまでの歩道橋はらせん、一回転半、深呼吸したのを覚えてる。手すりは下が柵になっていて、そこに白いカスや綿毛がたまる。軍手か何かはめて、指一本分のすき間、す、と絡めとりたい。中指の太さがちょうど良く、軍手はきっと、あみ目に空気といろいろを取り込むだろう。売店はにぎわっていて病院の、たぶんここが一番楽しいところ。パジャマじゃないからみまい客の子どもが走っていて、それくらいしか判別できるものもない。連れられてパタパタいわせて、僕も守られるべきものだったのを思い出す。音が、地面が笑わせてくれたころ、今だって、笑ったっていいのだな。

帰り、病室から階段を駆け下りる。七階からガッと下りるのはエレベーターを待つより早い。手すりは体より先のほうをつかむ、猛スピードの足。お腹、肌、頭と吐く息、いつか失くすけどなぜか今持っていて、僕のもの。一階に着くまでに泣き終われば、誰にも気づかれない。

同じ道を走る、武庫川に、人や電車の橋は何本も線で並ぶ。もっと下流のほうに二人で、新幹線を見に来たことだってたくさんあったのだ。自転車の後ろに乗せてもらって橋を見上げて、ほら、早いんだね、そしてまた新幹線が来るのを待つ。次は、ふいに現れる。今日の母と、ベッドを思い出す。ゴミ箱には一緒に食べたアイスの箱が入って、あの小さい窓から外を見て眠る。消えていくものは終わりが見える、こんなにはっきり、と思って平気な人たちを追い抜かす。

熱帯鳥類館、内部

上から見れば半円のドーム

すごい、
ぜんぶがリアルだ
と、会話をしながら巣をさがした
こういうのだったら、
もう見たことある
整えられた筋肉
引き伸ばしながら進んで、自分の体も他と同じ
光っていることを知っている
この光景だけですばらしいのに
一匹ずつのこと説明できない
全ての言葉、もうどこかで使われていて手も出せない
ぼくの下に
川は平行にながれる
すべてが動きだ、落下する、なにも残していかない表面だ
さっきの筋は
もう違う体をして沈んでいく
自由にかたちも選べないけど、
ぼくも両手を高く挙げた
すこし恥ずかしかった

熱帯を模しながら、
覆うのは
反射し、曇る膜だ
たくさんの窓は？　次の動作は？
続いてきたものたちだけで
関係し合えるのは救いだろう
と言って、色数の少ない顔をしたぼくが見ている

母国

ホースが数本転がって空見て、ぼくは踏んでる。見える民家の窓、立ち並んでこっち向いている。集まって街は工夫し、汚し合っているような景観だ。全部が埋め込まれたように生え、足も土の上では痛くないな。育てたくなくてもネットをかぶせられ、土は春待ち肥料の混ぜ込み。こうして毎夜、二棟並ぶビニールハウス、表面は膜張り、肩幅ほどのすき間にぼくは立つ。空は両面にあるよう、今、心臓だけ脈打って必死。教室で二人組を作れない不安を知っているかな、白菜たち。それぞれの根で立って、いる者だけで仲良くして、触れ合わないまま違う場所へ行くものね、ぼくもマスクの中は問われない。ビニールはこんな細い柱で張られて、何十も守り、ゆがんだままで支え立つ。縦の幅のちょうど中央、それだけで学校を思い出す体育座りをして土との対話、砂はどれから石か分からない。手のひら全体で地面を押しもどして、白いマスクを外す。

鼻からはこれほどの呼吸、においは確かにここにあると思って上を見る、銀河はもっと混み合っているだろう。端に山積みの葉たちは、持ち上げられて次はどんな世に行くだろう、自由みたいに生えてたものだ、確かに重かった体だ。昼間に通りかかれば、暗い中の白菜とは違った光り方をする。いいな、体以外は持たないで、育ってしまえば、発見して！と言わずに済んで。虫など付かなければいいと本当に思う、濁る水を吸収して、自分の断面を作り出す。倒れていた細い棒を土に突き刺す。直立、自分で立ってるように、遠くからなら見えるだろう。

テンダー

少女は台所で
鶏の手羽先を切りつづける、十こも入っていたから
握ると、心底から冷たい集合なので
立つ足に力が入る
キッチンバサミは繊維に沿い、ひねっては関節を目指す
少女は母校に飾ってある、自分の字が好きではない
遠くのものが小さく見えてしまうのを、
もうやめたい

愛は集まる砂だ
飛ぶ、跡がつく
じゃあ相手の背中に
こんなに感動する気持ちも?
目立つ特徴のなくなったものを、鍋に置いていく

それぞれが橋だ、悲しいけど動的な
「愛は水ではない?」
そんなに色も持たず
重みで固まらないものかな、
と言い手を握った、
どちらも多い方が、
形を変えやすいし
中に何かもぐるかもしれない
と地面を指差す

「一生懸命で、困るね」
それで離れてしまったから
乾く腕で、頼りなく追いかける

先月、鳥について詩を書いたな
思い出し、
なんとも思わないから、大きな声で暗唱する

大丈夫、中空で飛ぶ

わたしはもう、感動したがるのをやめる
いちばん近い言葉を選ぶ、すべて、驚異に満ちている
横の体は、自分と同じような
角度で曲がっている
シーリングライトは
点いていないと、膨らむ水だ
乗って来たユーエフオーだ
「コンプレックスがある」
そう、それはいいから
握り返してくれる?
体は膨らんで厚く、
中から固まり使えなく

なるものだ
使える、とは？
あなたは、わたしの思う通りの人だと
確信している、うそです
もう少しで重く、刺さるところだった
何回目の握手だろう
口が互いに開き合い、迎えに来てくれる人を望んでいる
「指一本は操れるほどに軽く、
破れないだけでも
それは善意だ」
握れば手はきちんと柔らかく、
これでいろいろをして来たのだろう
どこでも行った、何か殴った？
分からないならいいです、と言うかもな
つらさに直にさわれないのは良くない
制服が当たって平らにした肩だ、広い目で見れば同じ体だ
絵画は広がり見るところが多く、上半身を傾ける
あ、よく動く、
と奥から聞こえた

いくら言い直しても、延々と自分の言葉のままで驚く
部屋は今、九階だから
寝ると、窓からは空間しか見えない
もうすぐ二階に引っ越す
ひしめき合い、ここと違ってまる見えだろうな
どういう気持ちで横にいるのか、
そのつど報告してくれる?
「初体験は中学の時だった、
中学校は新設で、一学年に二クラスだけだった」
語られるのは手が届かなくて、怖いことばかりだ
わたしの視力は0.2だから、
シーリングライトは
乗って行くユーエフオーだ



第24回中原中也賞
選評

六冊の世界
荒川洋治

第二四回中原中也賞の最終候補作には、第一次選考を経て、六冊の詩集が選出された。以下、各詩集の感想を記しておく。

倉石信乃『使い』は通常の詩では見かけない商業や社会に関することばが登場し、独特の空気をもつことになった。周囲の状況や社会的環境に対する批評性をそなえた作品が多い。ただし自動的な記述が自意識や感情のみを拡大することに傾き、ことばを扱うものとしての平静さを欠くところも見られるように思う。十分にものごとが整理されていない印象があったものの、独自の色合いを感じた。

殿塚友美『fey』は、いまの位置から動かないままに、この世界をどのくらい感じとれるか、あるいは感じとれたとしたら、どのような動きが自分のなかに生まれるか、といったことを自問自答する。それが詩集総体からひびいてくることがらである。意表をつくような表現も各所にあり、不思議な期待感を与えてくれる。詩集一冊を通して流露するものがなく、物足りなさもある

けれど、実在感をもつ詩集だ。こういう詩の書き方もあっていいと思った。

井戸川射子『する、されるユートピア』は、作者がいつものことばで、いつでも見ているものを自由に書いているという世界なので親しみを感じる。新しく感じたこと、感じ直したこと、でも退屈なことなども入れていて、それがときどき、きれいなことばの花を咲かせるのだ。この詩集のすぐれているところは、ありきたりなこと、自分でもよくわかっていることを、詩の舞台に上げることで、新鮮な高揚感がもたらされる点だ。詩を書きながら、詩を書くことの感興をいつもたしかめている気配がある。その意味で、詩の根源とかかわる部分がゆたかにあるように感じた。でもほんとうに面白いものを書くのは、これからであるようにも思った。

岩倉文也『傾いた夜空の下で』は、詩と短歌作品を並列させたもので、その形式をどう判断するかが、評価の分かれ目になるようだ。それはそれとして、詩の部分でいうと、青年らしい感慨がまっすぐに伝わるので好感をもった。青年の詩として自立した印象があるのだ。でも独自性という点で課題を残した。

以上の四冊から、受賞作がでるように思った。

小縞山いう『リリ毛』は、いつくかの主要な作品で小さな文字と普通の文字でつなぐ形式をとったものがある。多様なことばをもつ作者の生き方を見たように思う。

水下暢也『忘失について』は、簡潔な詩に才覚を感じたが、似たような作品が多い。もう少し自由に、のびのびと書いてほしいと願う。

今回の選考には、入院中のため、出席できなかった。各詩集についての簡単な感想を選考前日までに伝えた。『する、されるユートピア』の受賞を心からよろこびたい。他の候補作の作者にも、これからの活動を期待したい。

永遠の友になること

井坂洋子

今回も文体（詩体）や詩作法のタイプが異なった六冊が最終候補になった。最終まで残っただけで名誉なことであり、私は十五年前の中也賞最終候補の一冊、井狩初子『理髪店の憂鬱』を今も愛読している。そのような特別な詩集はめったにない。今回の六冊も、この詩集こそ永遠の友という読み手が一人でも付くのであったら、受賞するかどうかは世間的な二の次の問題だろう。

とはいえ、六名それぞれが運命の分かれ道と感じているだろうことは承知している。六冊を最初にざっと目を通したとき、突出した詩集はなかったのだが、それぞれ丹念に読み込んでいくと、中によい詩があったりして、奥深いなと思った。自分なりの形式、秩序を保ち、深化させている。

水下暢也『忘失について』はいずれも凝った詩篇で、難しい漢字を多用し、詩らしい体裁を整えている気取りが最初少しだけ鼻についた。だが読み進めていくうちに印象が変わった。映画のワンシーンのような詩、何かが起こりそうな予感をはらんだ詩が三部構成の第二部以降にあって、一瞬の幻影に詩的意匠が精緻にほどこされた作品のいくつかに惹かれた。言葉つきは古風で、言葉を切りつめているため、何か口ごもっている余韻が、読んだ後にハッカのように残る。

自己から現代社会へと向けられる眼をもたない趣味的傾向、自閉的傾向にあるけれ

ども、閉ざされているゆえに喜びが伝わり、風通しのよさもあるという逆転現象が起きている。こちらの想像をうながす内的なリズムもあって、ついそれに乗せられてしまう。最初いらだたしく思った難易度の高い漢字が、むしろそれをつかうことによって澄明さを増しているようにも見えてくる。

　この詩集に、あまり賛同が得られなかったのは残念だった。

　井戸川射子『する、されるユートピア』は、「母親の喪失」が、この詩集の陰のテーマとなっているが、表のテーマというべき詩集の柱となっているのは「思春期」ではないのだろうか。

　モノローグの世界であり、思念のかけらを取捨選択して、情景や状況を間接的に浮かびあがらせる手法をとっている。文字化し得ない思いまで心に書きとめているかのような初々しい詩群であり、自分が大人になってしまう悲しみや諦めなどもにじむ。子供の時間はユートピアであったと同時に、「子どもなんていう怖い時間を通り抜けた」とも書いている。

　この矛盾は、複雑な心根のせいというより、生きて前に進むための健全な精神ゆえのことではないだろうか。「言葉はただのたとえだから、気にしなくていい」というような自身への呼びかけ（ハゲマシ）めいた言葉も散見されて、読み込むほどにさまざまに色変わりする詩の空間、その奥行や弾力性が魅力だ。中也賞にふさわしい一冊だと思う。

悲しいという言葉を使わない悲しさ

佐々木幹郎

　井戸川射子の『する、されるユートピア』は、選考会の最後でするするとダークホースのように現れ、たちまち満場一致で中原中也賞受賞作品となった。詩集は二二篇の作品が収められた、わずか四二頁の私家版の小冊子。ここに、選考委員の誰もを吸引するような魅力が詰まっていたのである。

「学校、うん、教室にいるとぽつんと、一つの島に一人ずつがいる気持ちになる、それがきれいな島ならいいけれど。」

　詩集冒頭に収められた散文詩「川をすくう手」の見事な出だし。これは何だろう？　生徒が学校にいることの孤独感がうまく掬われている。しかも、「うん」という合いの手の言葉を残して。誰かに語りかける口調の、この静けさ。そして糸を引くような緊張感。「きれいな島ならいいけれど」という詩句で、作品はきれいごとの世界で終わらない、という予感を与えてくれる。人を惹きつけるのは、この冒頭一行で充分なのだ。次の行から読者はどこへ連れ去られるか。

「母の入院している病院」までの道筋に見える橋、その手すりが描かれる。母が病気であるということは詩集ではここでしか示されていない。病院の売店で見舞い客の子どもが走り回る姿を見る。「連れられてバタバタいわせて、僕も守られるべきものだったのを思い出す。音が、地面が笑わせてくれたころ、今だって、笑ったっていいのだな。」

　病室を出て階段を駆け下りる。「お腹、肌、頭と吐く息、いつか失くすけどなぜか今持っていて、僕のもの。一階に着くまでに泣き終われば、誰にも気づかれない。」

　わたしたちは悲しみを、どこで見出すか。悲しいという言葉を吐かずに、ただ、目の前にある小さな細部を見つめること、見つめる視線を見守ることを、丁寧に、次々と描くだけで、ただ一人の悲しみの世界から、

普遍的な悲しみの世界へと、広げていくことができる。作者はそのことを徹底してやっているのだ。

帰り道で、「今日の母と、ベッドを思い出す。ゴミ箱には一緒に食べたアイスの箱が入って、あの小さい窓から外を見て眠る。消えていくものと終わりが見える、こんなにはっきり、と思って平気な人たちを追い抜かす。」

「平気な人たちを追い抜かす」という言葉の強さ。こんなにわかりやすい言葉で、悲しみを越える感情が描かれている。他の作品にも、作者の言葉への感受性の鋭さを示す短い詩句が多い。「せまい地下では音も特濃で」（「はだしになってもないの、根」）。「子どもなんていう怖い時間を通り抜けた、しかたなかった」（「立国」）。

その後の母の死を描いた箇所で秀逸なのは、母がまだ生きているように作者が描く次のようなシーンだ。

「車体はスピードを出して、木など追い抜く。いい病院だったね、となりに座る弟が顔を前に向けながら言った。フロントグラス、景色は迫って横に伸び通り過ぎる。泣かないで、と母が言い助手席の背もたれ、横から手を伸ばして弟の肩の、なだらかな線をさする。タクシーから降りたら二人、抱きしめてもらおう」（「光る川はそのまま、それで、これは流していいんだっけ」）。

人間の記憶は、いかに鮮烈な事態に出会っても、次々と忘れられていくものだから、おそらく作者は現実に進む事態を、点描画を描くように、言葉で押さえていったのだ。そこに詩があった、という新鮮な驚きが、この詩集を瑞々しくさせている。言葉は深まるにつれて波打ち、柔らかく作者の身体を打ち続けた。そのとき、悲しいという言葉が出てこなかった。このことが、母の死を描く新しい文体へと導いたのだろう。

中原中也は人が生きることの悲しみからはじまる詩を書き続けたが、この作者は「悲しいことは起きないように注意している、意味ないことを知っている」（「ダフネ」）と、一見、中也と正反対のようなことを書く。しかし、これほど悲しみを知った言葉はない。

見つけた

高橋源一郎

小縞山いうさんの『リリ毛』は、独特の「送り字」を含め、言葉への繊細な手続きや感受性が特徴だ。しかし、その言葉へのフェティッシュといってもいい態度の取り方に、一貫性があまり感じられなかった。そこに書かれている言葉は、一見「重く」見えるが、実は、根がなく「軽く」思えた。「軽く」感じられることが悪いのではない。その「軽さ」に、読者が付き合ってみたいと思える魅力がなかったように思う。

水下暢也さんの『忘失について』もまた、言葉、いや文字遣いについてのこだわりが見えるが、ぼくはあまり説得されなかった。何度読み返してみても、そこに、その言葉が置かれている理由が判然としなかったのだ。一方で、言葉そのものではなく、もう少し広がりを持って書かれた一群の作品があり、そちらには心惹かれるものがいくつもあった。書くべきなのは、それではないだろうか。

倉石信乃さんの『使い』は、前の二人とは異なり、言葉そのものへのこだわりは少ない。だが、ここで使われている散文は、少し世界との抵抗感が乏しすぎるのではないだろうか。あまりに速く言葉が流れすぎ、読者が立ち止まり、味わう余裕がないよう

に感じた。
　殿塚友美さんの『fey』は、私家版の小さな、可愛い装釘の詩集だ。そして、書かれた詩も、本そのものに似て、短い言葉の連なりや断片が目につく。「短さ」や「小ささ」がこの詩集の特徴で、その良さも悪さも、そこにあるように思う。ぼくは、どの詩にも好感を抱いた。そして、同時に、それは小さくなる、いや縮こまることでかろうじて成立する世界なのではないかとも思ったのだった。
　岩倉文也さんの『傾いた夜空の下で』は、若々しさが横溢する詩集であり、また、短歌と詩を同時に載せるという冒険心に富んだ詩集でもある。これが短歌の新人賞の候補になったらどうなるだろう、という楽しい想像をしながら、ぼくは読んだ。どんなチャレンジも受け付ける中也賞にふさわしい作品だと思う。ぼくはたくさんの刺激を受けた。強いて難点をあげれば、作品中に置かれた短歌の水準に、詩の方が及ばないことだ。しかし、書かれた言葉は、どれも瑞々しい。次の作品集に強く期待したい。
　そして、受賞作になった井戸川射子さんの『する、されるユートピア』。この詩集も、小さな私家版だった。ぼくは詩集冒頭の「川をすくう手」の最初の行からずっと、目の前に通りすぎてゆく言葉に魅了され続けた。最後までずっと。すべての言葉に神経が行き届き、単純な選択に思える言葉の一つ一つに、明白には書かれない「背景」があるように思えた。確かに、詩集全体のテーマは、大切な誰かの「死」なのだろうが、それ以上のものを読者は受けとるように思えた。それもまた詩の醍醐味なのだ。素晴らしい詩人を見つけることができて、とても嬉しかった。

実際に根差す判断力

蜂飼耳

第二四回中原中也賞は、最終候補詩集六冊のうち二冊が私家版だった。中原中也賞は詩の新人賞として、いわゆる出版社から刊行された詩集ではなく、自分で作った詩集で応募可能という開かれた方法をとっている。今回受賞した井戸川射子『する、されるユートピア』は私家版だった。薄い冊子の体裁だったが、そこにある言葉が、最終的には選考委員の支持を集めた。選考過

程において後半まで残った詩集は、水下暢也『忘失について』、岩倉文也『傾いた夜空の下で』、井戸川射子『する、されるユートピア』だった。

水下暢也『忘失について』をめぐっては意見が分かれた。「狙撃者の灰色」や「五月の習作」など、詩としての言葉の行き方をデリケートにつかんでいることを示す作品があり、それらは作者の力を見せるものでもあった。同時に、気になった点は、一冊の中で歴史的仮名遣いと現代の仮名遣いが入り交じっていることだった。一冊の中で敢えてそうする場合、方針が見えるほうがよいのではないかと思う。そうでないと、ばらばらの印象になってしまう。それは漢字に付されたルビの有無についてもいえる点だった。他の委員もその点については同様の意見だった。繊細な知覚を持つ作者だ。これからも書き続ける人だろうと感じた。

岩倉文也『傾いた夜空の下で』は、行分けの自由詩と短歌形式から成る一冊。現段階での渾身の作であるはずだ。短歌形式のほうが行分け詩の箇所よりもよく見えてしまう、といった意見が出された。一首性としてはどうか、連作としてはどうか、ツイッターの部分と併せて見るとどうなのか等々。短歌形式の部分を〈現代詩〉の一環として読んでほしいということかもしれない。自由詩は〈自由〉である以上、どんな書き方も入ることができるはず。そう思いはするが、しかしたとえばこの一冊が歌集の賞の対象となり得るかと考えると、それはないだろう。三十一文字の世界はそう甘くないはずだ。自由詩の絞りこみ方と三十一文字の絞りこみ方とでは、言葉の筋力の動き方が異なるのかもしれない。ただ、広く詩歌という場合の在り方を考えた場合、その将来を垣間見させる気配があった、ということは記しておきたい。

井戸川射子『する、されるユートピア』は、作者なりのものの見方が言葉に置き換えられていく手つきを見せ、そのことが読み手に詩を読む体験をさせる。「店員にマンガの戻し方を注意されてぼくもこの人と同じ、／何一つ新しい言葉を発明しないだろうと思った」とか「育ち終えれば／いつも／同じ顔なのでつまらない、と／考えながら」など、ほんの少し、はっとさせる、そんな箇所が散見される。そのほんの少しの感じが、しかし読後も貼りつくように残っていくところに、この詩集の力があるといえる。想念にとどまらず、書かれていることが実際に根差していることから発する判断力を感じさせる点に、好感が持てた。死の描かれ方にもそれが現れていた。信頼できる判断力があると思った。

特集❖上遠野浩平

──『ブギーポップは笑わない』『ぼくらは虚空に夜を視る』『殺竜事件』……真夜中に踊る小説のダンス

Kouhei Kadono :
Novelist in the Dark



Kouhei Kadono

Novelist in the Dark

特集❖上遠野浩平

――『ブギーポップは笑わない』『ぼくらは虚空に夜を視る』『殺竜事件』…真夜中に踊る小説のダンス

Kouhei Kadono :
Novelist in the Dark

Kouhei Kadono
Novelist in the Dark

eureka



『筺底のエルピス　絶滅前線』ガガガ文庫
小学館、2014 年



『ブギーポップは笑わない』電撃文庫
メディアワークス、1998 年

❖対談❖cross talk

小説家の拘泥、あるいは矜持としてのフィクション

上遠野浩平 Kouhei Kadono

オキシタケヒコ Takehiko Oxi

――今回は上遠野さんと、現在ガガガ文庫で『筺底のエルピス』シリーズを刊行されているオキシさんのお二人に、それぞれの作品世界やその構築のしかたなどについて、さまざまにおうかがいできればと思います。最初にオキシさんが『ブギーポップ』シリーズを読まれたときの印象からうかがえますでしょうか。

オキシ　上遠野さんがデビューされた九〇年代半ばから二〇〇〇年代初頭まで、正直ほとんど小説を読んでいない時期だったんです。それでも『ブギーポップは笑わない』の存在は書店でも大きく展開されていたからか、少し引っかかっていて、手にとってみたんです。読みはじめてみて驚きました。こんなアンチミステリが許されるのかと、しかも時系列もひっくり返されている。構造的にもずいぶんびっくりしたのですが、なにより強く印象に残ったのは、この上遠野浩平という作家はなんと〝不気味〟なのだろうと。

上遠野　いろんな反響がありましたが、『ブギーポップ』についてのコメントですごく自尊心をくすぐられたのは「計算が見えない」というものでした。なぜなら、『ブギーポップ』は計算のかたまりだったからです。それが見えないというのは、つまりその計算が成功したということですよね。たとえば『ブギーポップは笑わない』は、前の章と次の章を関連させつつ微妙に嚙み合わないような構造になっているんですが、それは計算によるものでした。嚙み合わなさを重ねていくと、それらがうまくピタリとはまったときに読者は知らず知らずのうちに快感を得てくれるはずだと。

オキシ　すごいなと思うのは、「計算が見えなくて面白くない」ではお話にならないわけですよ。「計算が見えないけれど読み終わったら面白い」というのはどういうテーマ設定をしているのか不思議でした。

上遠野　『ブギーポップは笑わない』は、テーマ的にはこれまでの電撃文庫の読者に面白がってもらえない可能性を持つ小説だったんですよ。というのも、骨格に古典的な要素を多く用いていたんです。いわゆるオーソドックスな少年少女小説から構造をかなり借りてきてもいる。こういう作り方は当時の電撃文庫の売れ筋からもちょっとズレていたでしょうね。

オキシ　ちょっとではなく、かなりズレていたように思います（笑）。オーソドックスな少年少女小説というと、たとえばどなたですか。

上遠野　大きいのは氷室冴子さんですね。氷室さんは主人公による一人称語りが入れ替わっていくという構造が非常にお得意でいらっしゃったので、それを転用しました。他の作品からも、こういう手があったのかと新しく発見した手法を引っ張ってきたりして。とくに『ブギーポップは笑わない』は投稿作品ですから、下読みの人に落とされないように最初の五〇枚くらいでがっちり掴んでおこうと思っていたこともあって、こういうふうに書けばちゃんと物語が流れるはずだというお手本に忠実に従ったんです。

オキシ　テーマもそうですが、『ブギーポップ』シリーズは極限まで削られた文章が特徴的だなと思いました。とりわけ一巻

目の『ブギーポップは笑わない』ではそれが顕著で、主語と動詞しか書かれていないくらいの行が適切にはまっているような印象を受けます。それほど単純な文章で構成されているにもかかわらず、読後には総合としての〝空気感〟が残されていて。学園の空気とか、不気味さ、色合いが心に残るんですよ。これはすごいことだなと。

上遠野　そうすると読者のなかでイメージを膨らませてもらえるんですよ。簡潔な文章というのはそれだけだと当然なにも書かれていないわけだから、読者は自然と心のなかでビジョンを作ってくれるようになるでしょう。ただ、そうは言ってもいきなり『スター・ウォーズ』みたいなビジョンを読者に作ってもらうのは無理なので、『ブギーポップは笑わない』のときは舞台をどこに設定するかと考えました。

オキシ　その舞台こそが誰もが知っている「学校」という環境だったわけですね。単純な言葉でも、「学校」というだけである程度のイメージを導き出せるから。それにしても、一口に学校と言えど、その色合いはさまざまじゃないですか。

上遠野　はい。だからあえてみなさんが通っていたいわゆる普通の「学校」とはちょっと違うようなものにしています。そうしないと逆にビジョンが共有されないので。

オキシ　それが独特の居心地悪さにつながるんですね。

上遠野　そうです。通っていてもあまり楽しくない学校みたいな感じ。なので食事シーンもいかにもうまそうにはなっていなくて「お前の書く食事シーンはまずそうだ」とか言われる（笑）。ただ、みんな年がら年中グルメマンガみたいにうまいうまいと感動しながら飯を食っているわけじゃないですから。そんなうまくねえなあと言いながら食べ続けている、そっちのほうが共有感覚としては強いだろうと思って書いています。どちらかと言えばそういう空気を感知していることのほうが光栄だと感じるんですよ。

――　読者のなかでイメージを膨らませてもらえるように文章を簡潔に書き、そして「まずい食事」を共有してもらうということですね。しかし共有可能なビジョンを探ることには困難が伴いそうな気がします。ビジョンを共有してもらえるのかどうかという迷いはありますね。というのも、わたしには、あまり他人と感覚を共有できていないのではないかという思いが昔からあって。自分にとっては普通のことなのに急に「え？　わかんない」と言われることが多かったんですよ。だから、どのへんまでなら共有可能なのかというのを常に恐る恐るやっているところはあります。しかし同時に踏み込まなきゃいけないところもある。『ブギーポップ』だと、合成人間がやたらと出てくるんですが、当時その部分はたとえ理解されなくてもいいと思って書いていました。ただ、いまだとクローン人間などもキャラ立てのひとつになっていて魅力の一部なので、むしろ変だからこそ魅力的なのだという流れですけれど。

オキシ　『ブギーポップ』には説明が省かれているところがたくさんあって、それはたしかに変というか個性的なんですが、そ

の感じを無理やり出そうと苦心されているのではなくむしろ呼吸のようにやられているんじゃないかと思っていました。

上遠野　苦労はしていないですね。カッコつけようとはしていたけど（笑）。

誰がために書くのか

オキシ　『ブギーポップ』の物語には後々の作品どうしがどんどんつながっていくという快楽が読者にはあります。作品がつながるたびに、「あ、ここもつながった、ここもつながった」と。

上遠野　それは読者が気持ちいいという以上に俺が気持ちいいんですよ。オキシさんにはそういう感覚はありますか。

オキシ　あります、あります。というか、わたしは基本的に自分に向けてしか小説を書いていないんですよね。もちろん受け取ってほしいターゲットというのはあるんですけども、それはぼんやりとした、〝SFが好きな人たち〟というくらいで。わたしはファンダムにも参加せずにきたので、身近でSFが好きな人というとわたし自身になる。ですから、いまのおっさんの自分が面白いプロットを書いてお話を組み立て、それを文章にしていくときに、「高校生くらいの自分が読んで面白いものを書こう」とは思っています。そうすると、わたしと同じような性癖を持っている人がもしいるのであれば、その人もきっと面白く読んでくれるはずだという。

上遠野　キャリアを積むにしたがって、自分が書いていて面白いものって実は単に書くのが楽なだけなんじゃないかと悩む日がくるんですよ。それは非常にまずいんですよね。その場合、どのあたりを面白さの基準に据えたらいいかと言えば、オキシさんがいまおっしゃっていた「昔の自分」に近いところなんだと思う。いちばんビリビリしていて、フィクションを必要としていたころの自分がほしがりそうなものを書け！という。

オキシ　なにも知らないまま飢えているころの自分を目指して書けばいいんですよね。

上遠野　そう。だからわたしは、ミュージシャンのプリンスを大変に尊敬していて、大いに参考にしているところがあって。プリンスの音楽はさまざまな変遷をたどるわけですが、二〇〇四年に『Musicology』というアルバムを出しているんです。当時は「オールド・プリンス・サウンズ」だとも言われたらしいんですが、プリンスはそれを聞いて「うん。結構じゃないか」と答えた。カッコいいと思ったんですよね。いちばん尖っていたころの感じを繰り返すことを恐れてはいけないんだと。わたしも昔はこういうことをやっていたけれど、いまではすっかり……みたいなことにならないようにしたいんです。

オキシ　〝自分が好きなもの〟と〝楽〟は自分の場合、イコールでつながらないかもしれません。わたしはコントロールフリークというか、ブラック企業体質がかたちになったみたいな人間なので（笑）。どうやっても苦しい道ばかりを選んでしまうというか、ゲームの仕事をしていたときもずーっと会社に泊まり込んで一年の大半の寝床が寝袋だったこともあって。そのころと作家になったいまを比べても、実は大して生活

が変わっていないんですよ（笑）。完璧主義というのともちょっと違うんですけれど、いつも自分をいじめる方向に持っていってしまうんです。ただ、この先どんなスタイルで作家を続けていくのか、それが変わるのか変わらないのかはわかりません。

上遠野　まずは『エルピス』をどうやって書き終えるのかというところですよね。わたしは毎回主役を変えて言わばリセットするわけで、そもそも続けることを考えていないという感じなんですが。

オキシ　たぶん、わたしは上遠野さんとは全く別の書き方をしているんだと思います。『エルピス』には明確に終わりがあるので。

上遠野　そうでしょうね。そもそもわたしと同じ書き方をしている人にはあまり会ったことがないです。

オキシ　作家になる前は作家がどうやって小説を書いているのかってほとんど意識しないわけですよね。小説の書き方のようなものがあってみんなそれに従っているのかなとか、そういうことを思っていて。でもいざ作家になってみると、書き方なんて人それぞれなんだと気づきました。わたしはわたし、あの人はあの人で、それぞれできることをやっているだけなんですよね。

オキシタケヒコの方法

上遠野　だからこそわたしはオキシさんに興味があるわけですよ。オキシさんはこれまで別のメディアというかジャンルで、ストーリーテリング的なことをやられていたわけですよね。それから小説家になった場合、以前の方法論をどれだけ使えるものなんですか。

オキシ　うーん……。たとえばですが、ゲームのシナリオの場合、まずセリフから書くんですよね。ゲームのシナリオはとにかくセリフの羅列なわけです。それでキャラクターは、顔のグラフィックであるとか全身のポリゴンモデルであるとか、画としてダイレクトに見えるようなものが用意される。画面上でそのキャラクターをどう動かすのかについては、企画側、つまりシナリオライター、デザイナー、そしてプログラマーで相談をしながらやっていきます。もちろんそこには企画書や仕様書とかが山積みになって置かれているわけですが、そのなかでどう伝えるのか、どうやって読者の目に届けるのかという最終的なかたちを決める基準はやっぱり、映画とかと一緒で画なんですよね。それが小説の場合とちょっと違う。

上遠野　なるほど、ゲームの場合は小説よりも圧倒的に画像の優位性が高いと。

オキシ　そうです。あと、小説には地の文がありますよね。セリフと地の文との違いというのは、ゲームのシナリオを書いていたときには全然わからなかったんです。というか、そのとき書いていたのはあくまでもセリフのテキストなのであって、それをどうユーザーに伝えていくのかというのは別の試みだったんですよ。全体像の見せ方はチーム全員で実現していくもので、ソフトウェア上の制約と企画側として見せたいものとの落としどころをみんなで見つけていくというイメージです。なので、最初に私小説を書いてみようと思ったときには、地の文を書く能力がゼロだったんですよ。

本当にゼロだったんです。どう書いていいのかすらわからなかった。とりあえず、自分がこれまで読んできたもののなかから組み立てていくしかないなという印象でいましたね。だからいちばん最初に書いたものを「創元SF短編賞」の第一回に送りはしたんですが、まあそれは通るわけもなくて。それは小説にもなっていなかったんです。なので、たしかに昔ゲームのシナリオを書いてはいましたが、むしろそこと小説家はわたしのなかではダイレクトにつながってはいません。むしろつながっているのは企画屋のほうです。

上遠野　コンセプトを作る能力が企画屋の仕事を通して養われたということですか。

オキシ　はい。企画というのは、普通はアイデアだけの仕事と思われがちなんですけどもそうではなくて、企んでいくお仕事なんですよ。企画の「企」って「企む」ですから。企画はまず上司の説得から始まって、その次さらにクライアントの説得がある。重要なのは、そのたびにプレゼンが必要になってくるんです。プレゼンというのはつまり言葉で誰かを説得しようという試みですよね。ただアイデアを書いて企画書を出したり、プロジェクターに資料を映して説明したりするだけでは誰ひとり説得できない。誰かを説得するためには、言葉で、いま我々が考えているものはこれぐらい面白いんだから、どうです、お金出してみませんか?ということを伝えなくてはならないんです。ならばわたしが身に着けた武器とは言葉ではないかと。その方法論で小説を書こうと思ったわけです。

上遠野　なるほど、非常によくわかります。要するに、プレゼンをする相手が特定のクライアントではなく不特定多数の一般読者になって、彼ら彼女らに向けて企画を提出するんだと。

オキシ　ええ。たぶんわたしはいまでも企画屋として小説を書いているんだと思います。

上遠野　ただ企画はそこでプロジェクトが始まるわけだけれど、小説は読み終わると完結という気持ちになるじゃないですか。あるいは小説でもあくまで企画と同様にオープンエンドになっているのか、そこのところが気になります。わたしの小説の話をしてしまうと、結構投げっぱなしが多いんですよ。投げっぱなしにしている箇所のいくつかは別の作品へとつながっているんだけど、つながらないもののほうが多いくらいで。だから言わばある意味でプレゼンして終わりみたいな小説をずっと書いているということになる(笑)。

オキシ　投げっぱなしだとは思いませんけど(笑)、同じような印象は抱いていました。一般的なミステリー小説は謎が解決し、きれいに着地をして終わることが求められますよね。一方で上遠野さんの小説の場合は着地しない。いや、それだけではなくてただ歩き続けているというか、そもそも最初から歩かずに止まっているというか、そういう感じなんです。ピシッと締めて終わるタイプの小説ではないんですよね。

上遠野　いちおうわたしが書いたミステリーだと事件として設定した謎は全部解いています。だからわたしの小説の終わった感のなさはいわゆる謎とは別のところに

起因しているような気がしますね。たとえば「シャーロック・ホームズ」シリーズみたいな名探偵ものでも、探偵自身のドラマが魅力的になったがゆえにシリーズ自体は完結したにもかかわらず読者の幻想が膨らみつづけるということがある。そういう意味で、わたしの小説はプレゼン後の企画をそれぞれのファンのなかで進行してもらっているという感じなのかもしれません。

オキシ　なるほど。我々の知らないところでキャラクターたちがこれからも活躍しているのではないかという感覚が終わりなさの正体なんですかね。その場合、どこまでやれば読者の気が済むのかという話になりそうですけど。

上遠野　それはやっぱり作品や作家によって違うんだろうなという気がします。よくよく考えてみると昭和の子供番組はアニメも特撮も終わっているのかいないのか、わからないものがよくありましたから。そういう投げっぱなしの物語への欲求不満が積もり積もった結果、逆にわたしはそういうあいまいな終わりを心地よく感じるようになったんです。だから小説の最後にその後を長々と描くエピローグを入れるか入れないかを迷うくらいなら最初から入れないほうを選ぶようにする。

オキシ　そのせいか、上遠野さんは比較的短いものが多い気がしますね。

上遠野　とくに最近はそうですね。長くなりそうだったらエピソードごとまるっと削ってしまいます。その結果、思ったよりもボリュームがなくなるんですよ。

オキシ　そうなんですね。最初の段階での構成案は割とオーソドックスな感じですか。

上遠野　オーソドックスかどうかは気にしたことなくて、テーマ次第ですね。構成案のモデルとしては映画だとまた『ゴッドファーザー』を勉強しなおしています。すでに勉強したことがあるから昔の教科書を読んでいる感じなんですけどね。『ゴッドファーザー』は1、2、3と全部ストーリー構成が違っていて、1の場合はもともと脚本にあった最後のシーンがカットされて終わっている。それでもカッコよくまとまっているから、我が意を得たりという感じです。

オキシ　映画の続篇ができたことで設定が変わったものは他にもいろいろありますよね。ジェームズ・キャメロンの『エイリアン2』とか。

上遠野　『エイリアン2』の方法論はもしかしたらわたしと近いのかもしれません。前の物語を意識せず、改めてまた一から考えるというような。

オキシ　でも、『エイリアン2』はエンタメとしてはよくできているんですが、リドリー・スコットが怒る理由もわかるわけです。すでに完全生物としてできあがっていたエイリアンのサイクルになぜ女王なんていう要らぬものを追加したんだと。

上遠野　いやいや、わたしもそうですけど、『エイリアン2』をリアルタイムで見たときには日本のその手のオタクはみんな「やられた！」と思ったんですよ。ただ面白いのは、あとになってリドリー・スコットも同様に『エイリアン2』的な方法論を採っているんです。おそらく『エイリアン』を撮り終わった時点でもうあの話は終わって

いて、改めて『プロメテウス』を作るとあ
あいう感じになるという。

オキシ　感触的にはリドリー・スコットは実はSFをわかっていないんじゃないかと思うんですよ。『エイリアン』がSFとして素晴らしい仕上がりになっていたのは、実はダン・オバノンのおかげなんじゃないかと。

上遠野　『エイリアン』って、ダン・オバノンのコンセプトをさらにリドリー・スコットが削り落としているんですよね。つまり、言ってみればリドリー・スコットは削り落とす作業においてはSF的だが、コンセプトにおいてはSF的ではないのかもしれない。というのも、リドリー・スコットには一見して代表作がないように見えるんだけど、どのジャンルを見回しても、戦争映画では『ブラックホーク・ダウン』、犯罪映画だと『アメリカン・ギャングスター』『テルマ&ルイーズ』『ブラック・レイン』、そしてSF映画だと『エイリアン』『ブレードランナー』と、とても手広くやっていますよね。そのときどきで目指すものがいま目指しているものだという姿勢が窺える。実はわたしはそういう簡潔さをお手本としているんです。そういう意味ではリドリー・スコットはフランシス・フォード・コッポラよりも参考にしやすい……とまあ、世界の巨匠に向けてなにを言ってんだよという感じだけど（笑）。

『恥知らずのパープルヘイズ』の超絶技巧

――作品間のつながりにかんして言えば、上遠野さんはこれまでも荒木飛呂彦さんの『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズからの影響を公言されており、二〇一一年には『ジョジョの奇妙な冒険 Parte5』の後日談を扱ったノベライズ作品『恥知らずのパープルヘイズ　ジョジョの奇妙な冒険より』を刊行されていますよね。

オキシ　わたしは九〇年代の後半から〇〇年代の中盤まで活字から遠ざかっていて、マンガも時間があるときにしか読んでいませんでした。ただ、そんななかでも『週刊少年ジャンプ』はほぼ毎週読んでいて。

上遠野　そうなんですね。当時の『ジャンプ』はやっぱり強かったんだなあ。

オキシ　強かったんですよ。それで、そんななかで上遠野さんの『恥知らずのパープルヘイズ』が出たわけです。読んでみて、ちょっと衝撃を受けました。ノベライズって普通の小説と明らかに違う部分があって、『パープルヘイズ』だと荒木飛呂彦さんによるもとの絵が、マンガが先だってありますよね。原作なしの小説の場合だと、先ほど上遠野さんも読者の頭のなかでストーリーが補完されるように文章を簡潔にしているとおっしゃっていましたが、お話が完成するのは頭のなかですよね。そこに広がる世界だのキャラクターだのの映像も結局は読者の頭のなかでできあがっていくものであるわけです。ところが、これがマンガのノベライズの場合は、あらかじめもとの絵が存在する。そこで頭のなかで組み立てるものと絵との齟齬がどうしてもできてしまうんです。

上遠野　なるほどね。具体的にはどういうところで齟齬が生まれるんですか。

オキシ　マンガは基本的に三人称で描かれ

るものだから、一人称視点がほとんどないんですよ。それなのに一人称でノベライズを書かれると、一人称で取り込んだ頭のなかにできあがる映像とマンガの間に齟齬ができてしまう。だからと言って同じ三人称で書いても、作家にはだいたい手癖があるわけで。その手癖のせいで、どれだけ似せようとしてもやはり荒木さんの描いたマンガとは異なる感覚を与えてしまうはずなんです。それでびっくりしたのが、『恥知らずのパープルヘイズ』はどこを見ても荒木さんなんですよ。つまり、文章を読んでいても荒木飛呂彦の絵でしか思い浮かばないし、ストーリーも荒木飛呂彦のコマ割りのテンポで進むし、キャラクターの描かれ方も、荒木節としか言いようのない凄みとかも含めてありとあらゆる空気感がまさに荒木飛呂彦なんです。これは大変なものを読んでいるなと。

上遠野　それは、まさに読者の頭のなかのイメージを利用させてもらったというのがいちばん大きいという気はしますよ。あとは単純にわたしがどれだけ『ジョジョの奇妙な冒険』を研究したのかということになる（笑）。

オキシ　でも、もちろんストーリー展開は上遠野さんのオリジナルじゃないですか。

上遠野　たしかにストーリー自体はほぼ全部と言っていいくらい自作なんですが、ときどき回想シーンとして原作のシーンを入れ込んでいるんです。あと、コマ割りのペースについては、セリフが原作と同じテンポになるように工夫をしていましたね。

オキシ　本当にすごいですよ。原作では描かれなかったフーゴのその後とフーゴの物語の完結を扱っていて、しかもその物語が第四部にまで伸びてつながっているなど、ストーリー上ではかなりの冒険をやっているにもかかわらず、全てが荒木飛呂彦の絵で見えるという。どんだけこの人は荒木さんを愛しているんだと（笑）。

上遠野　愛しているというか、どれだけ研究したんだみたいな話ですが（笑）。最近だといわゆるネットミームのなかで〝荒木語〟みたいなものを使う人が現れていて、やっぱり荒木さんのセリフ回しは汎用性が高いんだなと。『恥知らずのパープルヘイズ』を書いているときはそこまで意識できませんでしたけどね。

オキシ　荒木さんのセリフは単独でパワーを持っていますよね。

上遠野　そう、やっぱり特徴的なんですよ。たとえば荒木さんのセリフは文語的な部分と口語的な部分が結構あからさまに分けられていて、「すると」だけではなく「するってぇとよぉーッ」みたいなものも全部活字で書いてある。そういう荒木さん的だと感じる表現をことさら拾っていきました。

オキシ　やっぱり言葉遣いは細かいところまで研究をされたんですね。

上遠野　もちろん。あと、わたしの小説にはもともと「……」など音読できないセリフが非常に多い。これはマンガからの影響で、言わばビジュアル的なものを小説に取り込んでいるんですよ。もっと言うとゲーム的でもある。ゲームでも「……」は多いですよね。

オキシ　たしかにそうですね。この沈黙の間にキャラクターがどんな顔をしているの

か想像してくれと。

上遠野　それを文章で書いているので、そもそもマンガ的な表現とは相性がいいんです。むしろ自分の小説の場合はそればっかりだと困るけど、『ジョジョ』の場合は困らないという。

オキシ　なるほど。しかし、本当にこの『パープルヘイズ』の完璧な齟齬のなさは一体……。

上遠野　題材にしたのが第五部だったからというのもあるかもしれないですね。というのも、あの話は設定自体が荒木さんの作品のなかでも割と人工的なんです。第四部の杜王町が作られた箱庭と言われることも多いですが、そういう意味では第五部はもっとこう……結晶っぽい。

オキシ　ナレーションの役も第四部だと一貫して広瀬康一に振られているのが、第五部では途中から神の視点になりますもんね。

上遠野　そうそう。最初は康一がナレーションでいたはずなのに、すぐいなくなる。

オキシ　そう言われるとたしかに結晶っぽいのかもしれません。……今季『ブギーポップは笑わない』がアニメ化ということで進んでいますけど、ちょうど『ジョジョの奇妙な冒険』もやっているんですよ。ぜひ読者の方々にはちゃんと両方とも見て、かつそれらを見た上で『恥知らずのパープルヘイズ』を読んでほしいなあと私は思っているんですよね。

上遠野　ありがたいことなのかなんだかよくわからないですけど、まあ読んでくださいと言いたいです（笑）。

ブギーポップを終わらせる

上遠野　オキシさんには物語を完全に終わらせたいという意識があるんですか。

オキシ　今後どうなっていくのかはわかりませんが、すくなくとも『エルピス』はそうですね。

上遠野　どれくらいで終わらせたいという感じなんですか。

オキシ　計算だと、第九巻あたりで終わる予定です。それはもう書き始めた時点で決めていたんです。わたしは自分が飽きっぽい人間だと自覚しているので、『エルピス』もいつまでも続くような作りには最初からしていません。明確に終わりを設定してしまって、そこへ向かって走る。たどり着いたらそこで物語は終わって、これ以降は書かないと決めているつもりなんです。飽きてしまってモチベーションが尽きるのが恐いんですよ。モチベーションというのは、映画の予算みたいなもんだと思うんですよね。何もしないでも減っていく。そこで自分の予算の限界を考えたときに、いつまでも書き続けていくのはちょっと無理な気がするんです。

上遠野　そういう意味ではわたしのモチベーションってもうないんですよ（笑）。というのも、わたしのモチベーションは「作家になりたい」だったので、デビューした時点で消えてしまったんです。だからそのあとはいかにモチベーションのようなものを自家発電するのかということになる。他の作家たちがどうやって恒常的に作品を出し続けているのかを分析して、映画モデルが参考になるのではないかという考えに至りました。つまり、映画というのは枠で

あり、それができていれば作品は生み出せるのではないかと。あるいはそういうモチベーションのなさをあえてそのまま作品に出してしまう。たとえばあるキャラクターが最初に「やる気出ねえ」的なことを言って、結局最後までやる気を出させないみたいな、そういうこともしていますね。

―― キャラクターに自身の心情を仮託するわけですね。

上遠野 そうです。オキシさんはキャラクターを設定する段階でどれくらい人数を増やすとか、そういう計算はしますか？

オキシ ええ。最後までに必要な人数というのは最初にラストシーンを作った時点で決まるので。

上遠野 それは最初にパッと見える感じですか。

オキシ 見えますね。たとえばゲームだと、どれだけのスケールのものを何カ月で作らなければいけないかというスケジュールがあるから、あらかじめ最後を決めないと作り始めることすらできない。それと同じでこの『エルピス』というプロジェクトでも、最終的にたとえばどれくらいの長さの物語になって、どれくらいのキャラクターが必要で……というのは最初の時点でわかっていて、そのときにもう大体のあらすじも済ませちゃっているんです。ただ、キャラクターが増えるにつれてどんどん物語も分厚くなってきて、そこは計算外でした。

上遠野 でもやっぱり変な話、「これで終わりです」と言っても終わらない作家というのもたくさん見てきたんでね。オキシさんがそうなっても、終わらないことを恐れないでほしい（笑）。

オキシ 『エルピス』の場合はあるポイントでこれ以上は絶対に物語が続かないという特異点に至るんだろうと思うんですよ。そうなるともう物語を終えるしかなくなるんじゃないかと。

上遠野 『ブギーポップ』だってそういう意味ではもう第一巻で〝終わっている〟んです。これまでの物語とは別枠で『VSイマジネーター』という小説が始まっただけで。いや、『エルピス』を続けろって言っているわけではなくて、作家の場合はどっかでこう、「流れていけ」と思っている節があるんですよ……と言いつつわたし自身の作品は終わっている気がするという。そういう矛盾した態度をとってしまっているんですが（笑）。

オキシ たとえば物語内の世界が終わったとすればどうですか？

上遠野 『ぼくらは虚空に夜を視る』は、世界が終わった〝けど〟……？というお話ですよ。わたしにとって「世界を終らせたい」っていうのは「世界を描写しきりたい」という欲求が表れたものなんだと思います。つまり、陰で世界を支配したいという感じがある。

オキシ わたしもコントロールフリークなので、近い部分はあると思います。

上遠野 いまの「なろう系」にも世界征服への欲求みたいなものがある気がしませんか。

オキシ あれが世界征服と言えるのかどうかわかりませんが、共通する欲求はありそうですよね。

上遠野 とくに『ブギーポップ』シリーズ

は、世界征服に挫折していく人たちの話という見方もできるわけです。世界を終らせることで支配したい、しかしその試みは失敗してしまう。

オキシ　世界を自由自在に箱庭的にいじり回したいという欲求はわたしにもあります。人類を滅ぼしたいとかね。人間に対するあったかい思いと暗い思いというのが心のなかで共存していて、それらをどう分散させて作品にぶつけるかということは考えます。わたしはどうしても暗い衝動を抱えてしまうから、それをあたたかい衝動とミックスして物語を作るわけですが、その比率を暗いほうに傾けると「なるほど、人類が滅ぶ」みたいな。あとは、でっかい宇宙史のなかで人類がどれくらいちっぽけなものなのかっていうのを描きたくなっちゃうんですよ。

上遠野　わかります。わたしの小説には虚空牙という存在がいて、それが外から人類を見ています。ただ、人間のちっぽけさを思う気持ちと、個人としての自分はなんてちっぽけなんだと思う気持ちの両方があって、それがどれくらいズレているのかというのは気になるわけです。人類のなかにもさまざまな個人がいる。我ながら疑問に思うのは、そこで虚空牙を書いたのは自分の支配欲求によるものなのか、個人を描写するためにその対比物としての絶対的に冷静な存在を必要としたのかどっちなんだろうということです。

オキシ　なるほど。

フィクションのゆくえ

上遠野　ただそこで気になるのが、小説はどこまで娯楽にするべきなのか、どこまで自分の思っているテーマを重視した作品にするべきなのかという問題です。

オキシ　そんな大きな問題をこんなペーペーに聞かないでください（笑）。

上遠野　いやいや、ペーペーはむしろ生意気にいかないと（笑）。

オキシ　そうですね……。わたしが書くものはなんだかんだ言って王道エンタメになるのかと。

上遠野　でも、いまもう宇宙の危機っていうのは王道エンタメの範疇に入っていないじゃないですか。

オキシ　テーマとしての宇宙の危機がいまどうなっているのかはわからないですが、お話の構造としての王道っていうのはいつまでも変わらないと思います。

上遠野　お話のパターンは七つくらいしかないと言いますからね。

オキシ　ええ。たぶんわたしはそのパターンを守っていくと思うんですよ。というか、それしかできない。

上遠野　オキシさんだけじゃなくて、全員それしかできないんだと思いますよ。わたしにもできる気がしない。現代文学でもメタフィクションがどうのこうのと言われますが、結局はパターンの枠からはみ出せないというか、「ああ、そういうことね」みたいなことしかできませんからね。きっと物語には人間がそれを受け止められる余地というのがあって、わたしたちはそのキャパシティーを超えて物語を作ることはできないんだと思います。でも、その人間のキャパシティーがどのくらいかというとこ

ろは迷うところですよね。昔の人間のほうが大きかったのか、いまの人間のほうが大きいのか。単純に比較できることでもないんでしょうけど、キャパシティー自体は変わっておらず、なにかが入ってくるとなにかが出ちゃうんじゃないかという、そういう気もします。

オキシ　パターンで言うと、たとえば泣かせる話というのは技術があればいくらでも書けるわけですよね。ところが泣かせるというのが単純な目的ではなくて、悲しみを細分化してこういうタイプの悲しみを与えるにはどうすればいいのかということになれば、同じ泣かせる話を書くのでも全く違う作業になる。それが笑いになるとまた難しくなってくるわけですよ。そういうふうに、読者の感情をどうやって引き出していくのか、細かいところでわたしがまだできていない部分がいっぱいあると思うんですよね。そのへんを片付けていきたいなというのがあります。

上遠野　感情を掘り下げると言うのは〝入れる〟という作業ですよね。わたしにはそれをするとむしろなにか別のものが出てしまうんじゃないかという恐怖心がある。新しいことをできるようになった結果、最初持っていた自分のなかのなにかがどんどん外へ出てしまって、昔やっていたものはどこへいっちゃったんだよと。

オキシ　わたしのほうはまだ自分にできることすらわかっていない状態なので、新しいことを考えるのはおこがましくて、まずは既存のもので挑戦してみるといった感じです。

上遠野　極端なところで言えば、異世界転生ものを書いてみるとかですか。

オキシ　考えたことはないですけれど……（笑）。

上遠野　異世界転生ものというジャンルも面白いところがありますよね。昔のものとは構造が違っているとか。

オキシ　構造が違う？

上遠野　昔の異世界転生ものだと、主人公は最終的に異世界から現実へと帰ってくるんです。昔のファンタジーは主に子供向けですから、通過儀礼的な役割を果たしていたんでしょう。『はてしない物語』とかもそうだし、アニメでよくやっていたようなある日突然妖精がやってきて助けを求められて……という古典的なものも「行って帰ってくる話」です。でも、いまの「なろう系」はもうおっさんのものなので。おっさんは現実世界に救いがないから、異世界へ逃げたいということですよね。だから帰ってこないという前提になる。

オキシ　古典SFとの類似だと、アイザック・アシモフに『宇宙の小石』というのがあります。これはいまの「なろう系」に代表される異世界転生ものの構造とすごくよく似ているんですよ。現代のおじいちゃんがタイムスリップのようなかたちで遠未来にいってしまう。そこで息を吹き返したおじいちゃんが、ただの役立たずの老人なんだけれども、ひょんなことから特殊能力を得て、老成を武器に活躍していくというお話です。それで、彼は戻らないんですよ。未来のなかに新天地を見つける。

上遠野　いまの異世界転生ものの原型って完全にそれですよね。

オキシ　そう。アシモフも書いていたんだ！みたいな。

上遠野　もっと言うと、アシモフでもう終わっているんだ！ですね。それなら、もうこのアプローチの先はないということになる。あるとしたら異世界のなかでどう物語を展開していくかという、展開のドラマのほうに主眼を置くしかない。しかも、いまの異世界転生ものは始まってから日が浅く、完結せずに続いているものが多いから、結末をどうするのかという問題が立ち現れてくる。

オキシ　現実世界から持ってきたものが異世界で役に立つという図式がある限り、個人の物語が異世界に着いても連続しないといけないはずなんです。

上遠野　ありがちなストーリーだと、異世界を征服してものすごく発展させて、その影響が現世界にも及んで……となるのがこれまでの転生ものですよね。

オキシ　昔だったらそうかもしれないですね。

上遠野　いまは現実世界に戻るというのが嫌なことを思い出させるだけなので、帰還がカタルシスにならないんですよね。だから延々と物語を続けることになる。ただ、もちろん終わらないことが悪いことではありません。わたしだって終わらない小説をずっと書き続けているわけだから。

オキシ　黄金フォーマットであることはたしかだと思うんですけど、みなさんがどんな結末を書くのかというのは気になるところです。本当にネバーエンディングで、物語をいつまでも続けるというのが無難なところでもあるんですけど。

上遠野　そうすると、最終的に世界を捕まえきれないんですよね。

オキシ　そういう意味では、世界を捕まえつつ終わらない小説になっているというのが『ブギーポップ』を始めとした上遠野さんの小説の特異性なのかもしれません。

（かどの　こうへい・作家）
（オキシ　タケヒコ・作家）
二月二八日、青土社にて収録。
構成＝編集部

特集＊上遠野浩平

詩に関する泡沫的な対談

上遠野浩平

「竹田くん、君は詩を書いたことはあるかい？」
「え？　それって作詞ってことか？　それともポエム？」
「どっちでも同じだよ。心に浮かんだことを気の向くままに言葉として綴ったことがあるか、って話だよ」
「う、うーん。いやそりゃ小学校の頃に国語の授業とかでやらされたことはあったけど、正直てきとうに書いただけだったからな。教師が気に入るようなそれっぽい言葉を並べただけで、心とかこもってなかっただろうし」
「ちなみに何を書いたんだい」
「マラソンはしんどいけど、でも走りきったら気持ちいいです、みたいなことだよ。まあ、気持ちがまったく入っていないな」
「すごいね、努力は素晴らしい、って高らかに詠い上げたんだね。デザイナーを目指して頑張ってる今の君にはぴったりじゃないか」
「嫌味はよせ。そもそも俺って小学生の時は体育は休みがちで、マラソンの授業なんていっさい出てな

かったんだよ。身体が弱かったから」
「あらら。じゃあ嘘をついたのかい」
「誰も気づかなかったよ。いい加減だなあ、って子供心に思ったね。そのぐらいしか詩に関しては想い出がないな」
「じゃあ他人の書いた詩に感動したってこともないのかな」
「うーん、どうだろう。いや、なんかあったような気もする。きちんと憶えていないけど、教科書に載ってたヤツに感銘を受けたことはあったような気もするな。でも後から振り返ったりしなかったから、忘れてしまったな」
「もしかしたら、その詩も君が書いたマラソン詩のように、全然実感のないデタラメを書いたものだったかも知れないね」
「あり得る話だな。教科書に載ってる時点で、ある程度は毒気のないネタを扱ったものだったんだろうし」
「不特定多数にそれなりに共通した印象を与えるためには、あまりショッキングな表現では駄目ということかな。すると胡散臭いものほど世の中には広くアピールするということにもなるね」
「身も蓋もない言い方だな。しかし胡散臭いだけだったら、誰もそれに魅力を感じないのだから、そんなものは最初から誰も相手にしないだろう。やっぱり魅力があるから最初に取り上げられるわけで」
「そもそも、詩というのはどこから始まったと思う?」
「えーと、それってあれだろ、一番古い芸術は詩だ、とかいう話だろ。人が言葉を使うようになったのと同時に詩は生まれた、とかいう。でも絵とか造形とかも同じくらい古そうだけど。舞踏とかはもっと古くないか、とも思うし。まあ、少なくとも文章的な芸術では一番古いよな。小説や、なんなら事実を記録するよ

りも古い」
「それはそうだろうね。大昔は色々なものを記録しておくのも一苦労だったはずで、そこにわざわざ刻もうというからには、それはいわゆる日常生活とは違った、特別な価値のあるものを残そうとしたはずだからね」
「叙事詩とかな。いちおう歴史を記録したものってことになってるけれど、主観入りまくりで、物語みたいな内容になってるし。そういう風にした方が面白い、っていうことと、現実はこうだったんだからきちんと記さなければ、ということの区別がいまいちついていない感じだよな」
「しかし君はデザイナーの勉強と称して、そんなものまでチェックしてるのかい。一般的な高校生とはとても言えないね」
「うるせーな。仕方ないんだよ。師匠がぽろって口にしたことを全部チェックしなきゃいけないから大変なんだよ。いつ〝あれをどう思う〟って聞かれるかわからないから」
「ぼくには無責任なことを言っていればいいから、気が楽だろう？」
「否定はできないな。いやもちろん藤花相手にだって気楽に接してるぜ？」
「別にぼくに弁解しなくたっていいだろう。そういうことは宮下藤花本人に言ってあげなよ。ブギーポップの方じゃなくて」
「ううう、なんて面倒くさい――」
「そういう混乱した気分を詩に託すとしたら、君はどんな言葉を使うんだろうね」
「知るか。――でも、まあ、最初の詩っていうのは、そういうところから始まったのかも知れないな。他の人たちとコミュニケーションを取るために使っていた言葉では上手く説明できないもやもやした何かがあって、それを無理矢理に言葉にしようとして、色々なものに喩えたり、似たものに置き換えたり、形容詞

で飾り立てたりしたのかも」
「でもそれって、結局はその言いたいことそのものではないんだよね？」
「だろうな。どっかでズレてしまっているだろうな。想いを正確に伝えるなんて無理なんだよ」
「正確な想いっていうのはいったいなんだろうね？　それが〝正しい〟っていうのは誰が決めるんだい？」
「え？　なんのことだ？　そりゃあ、自分しかいないだろう」
「でも、その自分が正しいってことを、どうやって確かめるんだい。君は自分で自分に嘘をついたことはないって言い切れるのかな」
「うーん、そう言われると残念ながら、毎日毎日自分に適当な言い訳をしているとしか言い様がないが。するとおまえは、正しい想いなんて最初からないって言いたいのか？」
「いや、そんなことはないだろう。どこかに正しいことだってあるはずだろ」
「するとおまえは、正しい想いなんて最初からないって言いたいのか？」

「するると全部が嘘ということになってしまうね。それはそれで、そう言い切れるかな」
「じゃあ、それはどこにあるんだろうね」
「それは――そうか、詩そのものは、書かれたときには正しくもないし、嘘かも知れないが――それを読んだ人の中では」
「そうだね。その詩に感銘を受けた人の心の中に浮かんだ感動は、これは本物と言えるんじゃないかな。詩というのは、書かれてそれでおしまい、というものではない。読まれて、判断されて、そこで初めてただの言葉の羅列が〝詩〟になるんだ。ぼくと同じさ。ぼくはただの自動的で、すぐに浮かんでは消える泡みたいなものだが――人々の間で噂されて、その中で語られることで、あるいは本物になるのかも知れない。そしてその噂の方に近づいていって、ぼく自身はますます曖昧になって、訳がわからなくなる」

「いや、噂されなくてももう充分訳がわからないし、曖昧というにはインパクトがありすぎるぞ、おまえは」
「君にとってはそうだろうね。でも君は、ぼくのことを他の誰にも言わないだろう？　君の中にいるぼくは、それ以上は広まっていかないから、その真実はそこで終わりなんだ。それは詩とは言えないだろうね」
「ええと、つまり俺がおまえを〝詩〟にするには、この不思議な体験談を書き記して、誰かに読ませればいいってことか？　うーん、気が進まないな……なんか」
「でも宮下藤花の方は、既に君のことを詩にしているじゃないか」
「え？　あ、あー……あれか。最初にもらった手紙か」
「あの下駄箱に入れられていたラブレターは、君という人間の心の中に、宮下藤花からの好意を認めて欲しいという想いを真実にするために書かれた、紛れもない〝詩〟だろう？」
「……だからその顔で、しかも真顔でそういうことを言わないでくれ。どう受けとめていいのかまったくわからない」
「そのもやもやした、形にならない気持ちっていうのはまさに、詩を作るための出発点だったんじゃないのかい」
「確かに、さっきはそう言ったけどなあ……実際に目の前に出てくると、手に負えない、って気分になるなあ」
「みんなそうだったんだよ。それを乗り越えて、それで詩を綴っていったんだよ」
「そう考えると今、俺たちが色々と考えていることとか、口にしていることとって実は、昔はもっと曖昧でぼんやりしていたものだったのが、詩人たちが言葉に代えて、わかりやすくみんなに伝わって、それで共有できるようになったことがたくさんあるのかもな……」

「自分自身にさえ嘘をつく人間が、この曖昧な世界で想いを確かなものにするためには、どうしたって詩が必要なんだろうね。逆に言うと、自分の想いなんかどうでもいいという人間にとっては、詩というのは忌まわしくて鬱陶しい毒でしかないのだろうね」

「毒なのか？」

「他人の想いを受け入れるということは、今の自分を少なからず変えることになる。それを嫌う人間は当然いるって話さ」

「うーむ……しかし、その自分というのは」

「そうだね、それは言い訳と惰性に塗り固められた欺瞞としての自分かも知れないね。自分についている嘘を、嘘だと思いたくないんだろうね」

「あー……いや、もしかして」

「君だって、自分では嘘だと思っていたマラソンの詩も、他人から見たらまったく逆の話だったんじゃないかい。身体の弱かった幼い君が、それでも努力しようとする想いを綴った、紛れもない真実の詩として受けとめられていたのかもね」

「……それはそれで、なんだか腹立たしいんだが。俺のイラついていた気持ちは全然伝わっていない気がするんだが」

「だから詩というのはそういうものなんだよ。それが人間だ、って気がしないかい？」

「…………」

BGM "I Talk To The Wind" by King Crimson

特集＊上遠野浩平

『ブギーポップは笑わない』をこっそり読んでいたクラスメイトが美少女だったら、ひょっとしたら僕の人生は変わっていたかもしれない

佐藤友哉

文芸誌『ファウスト』（二〇〇三―二〇一一年）と、上遠野浩平作品との接点を、当事者の視点から書いてほしいというように感じたが、いかに一流の評者であろうと、ひとたびブギーポップについて論評しようとすると、おのずと、「かつての、あるいは現在の自分の青春」を語ることになるのは避けられないので、どうか目をつむっていただきたい。

1

僕とブギーポップの関係は複雑だ。というのも僕はブギーポップ乗り遅れ組で、だけど電撃文庫のCM（一九九九年）にしれっと登場したブギーポップは見たし、最初のアニメ（二〇〇〇年）のスガシカオの曲にも心を打たれたりしたものだが、それらはすべて、たんなる年の功にすぎない。というわけで僕は、僕の青春を語ろうと思う。

思想誌である『ユリイカ』に、思い出語りを書くのはいかがなものかという声はあるだろうし、『ユリイカ』編集部の依頼書を読むかぎり、僕がかつて参加していた

2

一九九八年、僕は地方都市で冴えない男子高校生をやっていた。そんな僕はあるとき、教室で、クラスメイトの女子が、まるで絶対に見つかってはならない秘密の

儀式でもしているかのように、『ブギーポップは笑わない』を読んでいたのを目撃する。

タイトルでネタバレしているのですぐに明かしてしまうが、その子はかわいい女の子と呼ぶにはむずかしい容姿で、クラスでも目立たず、制服の着こなしもイケておらず、おとなしいグループに属していて、もうあきらかに、ラノベを読んでそうな印象だった（念の為、これは偏見ではない。当時はまだ、ライトノベルは一般読者が読むものではなく、そもそも「ライトノベル」という呼び方もなく、「AKB」はおろか『電車男』すら生まれていないゼロ年代以前、オタクに市民権はなかった。以上、九八年の地方都市の風景として）。

その子がこっそり『ブギーポップは笑わない』を読んでいる様子を、僕はその子の少し後ろから見ていた。制服は冬服で、教室には薄曇りの陽光がわずかに差していた。なんでも忘れてしまう僕だが、このときの光景は今でも記憶に焼きついている。僕が彼女に抱いた心境も。

「あーはいはい。なるほどね。ブギーポップかい。まあセンスは感じるけど、ラノベはちょっとね」

このときの僕は、地元でもかなりの読書家であったと自負しているが、いくつかの例外を除いて、ライトノベルに救われなかったこともあり、そういうものから距離を置き、『すべてがFになる』や『夏と冬の奏鳴曲(ソナタ)』などを読んでいた。いや、ここは笑うところじゃありません。現在は（主に僕たちのせいなんだけど）、ミステリや文芸作品に、多様な文脈が接続されたこともあり、とりあえず「ライトノベル的」とでも言っておけば、なにかを批評したような風潮は（未だに）あるが、このころはまだしっかり区分けされていて、おなじ土俵で語られることはなかったのだ。まあ、これも当時の地方都市の風景にすぎず、そうじゃないという例もあると思うが。

こんなふうに、「新本格ミステリこそ至高」という立場にあった僕だったが、それでも『ブギーポップは笑わない』という印象的なタイトルとイラストは以前から知っていたし、ひそかに読みたいとも思っていた。これが凡百の小説とはあきらかにちがうということを、本を読み漁っていた当時の僕は、さすがに気づくことができた。ちなみにブギーポップの存在をはじめて知ったのは、角川書店がかつて出していたライトノベル雑誌、『ザ・スニーカー』の広告だったと思う（なぜそんなものを読んでいたのかといえば、『多重人格探偵サイコ』のノベライズを目当

てに買っていたから)。

ブギーポップはすでにこの時点で、僕の嗜好をたくみにかわして、僕の内部にするりと潜りこんでいたが、しかしブギーポップに興味を抱きつつも、読むことなく高校生活を終えてしまう。「え、結局、読まないのかよ!」と突っこまれそうだが、最初に言ったように僕は乗り遅れ組だし、またさらに、「読まなかったからこそ影響を受けた本」というものがあって、たとえば『ドグラ・マグラ』もそうだ。「日本三大ミステリ最大の問題作」「読むと気が狂って死ぬ」といった情報に脳を焼かれ、当時の僕はまだ一行も読んだことのない『ドグラ・マグラ』のイメージで発狂しかけていた。これと似たような症例で、ブギーポップの姿を各メディアで見かけるたび、ブギーポップを読まないことこそがむしろ正解なような気さえした。

3

高校を卒業した僕は、二〇〇一年にミステリ作家としてデビューした。このとき僕はブギーポップのことをすっかり忘れていたが、にもかかわらずデビュー作は、時系列がばらばらだったり、ミントのアイスが出てきたり、自分が最も美しい季節のうちに死にたい子がわんさか出てきたりと、まるでブギーポップを通過したあとのような作品であることにあとから気づいて愕然となった。のちに『ファウスト』を立ち上げる僕の担当編集者が、上遠野氏の講談社担当という縁もあり、僕の二作目の推薦文を上遠野氏からいただくという僥倖を手にした。その二作目を読み返してみたら、食人鬼が出てきたり擬態したり統和機構だった。

これはどういうことだろう?

今さら僕が言うことでもないが、ブギーポップはエポックメイキングな存在だった。とはいえ、作中で表現される日々の泡……九〇年代の鬱屈と青春に満ちた「時代の空気」……を描いていたのは、なにもブギーポップだけではない。ミステリ、文学、美少女ゲーム、漫画などが、それぞれの場所で、「時代の空気」を、つっかつっかえ、必死に表現しようとしていて、それらを摂取していた僕は、自分でも気づかぬうちに、ブギーポップの世界観とシンクロしていたのだ。そして小説家となった僕は、各ジャンルから拾い上げた「時代の空気」を、

ひとつ総合的にまとめたものに、「これがわたしである」というレッテルを貼り、世間に爆弾のように投げつけたいという欲望に支配されていた。ようはテロリズムなのだが、やがてその思いは『ファウスト』の行動原理と馴染み、僕たちはある種の連合軍として作品の発表をつづけ、幸か不幸か、これが一つの文芸運動となった。

そしてついに、『ファウスト』vol.5（二〇〇五年）において、「上遠野浩平をめぐる冒険」なる特集が組まれ、上遠野作品は今回のように批評の対象となる。おそらくあれが、「最初の再注目」だったと思う。しかしブギーポップの態度は淡々としたものだった。僕の見たかぎり、「再注目」以降、ブギーポップの方からどこかに「寄せた」という印象はない。萌え文化にも、文学的な方向にも進むことなく、ブギーポップはあいかわらず孤独な泡だった。誤解をおそれずに言えば、どこにも属さず、過小評価を受けつづけることこそがブギーポップの存在価値であるとでもいうように。

4

現在の出版業界は、ジャンル問わずイラストの表紙が量産されていて、そもそもジャンルも曖昧で、文学の雄である新潮社さえ、ラノベ風のレーベルを出したりしている。そのすべてを『ファウスト』の功績にするつもりはないし、功罪といったほうが正確な気もするが、僕たちがゲラゲラ笑いながら既存ジャンルを破壊して更地にした結果、ラノベ出身作家が、当たり前のように文芸に手をのばし、僕たちを糾弾していた老作家が、やはり当たり前のようにオタク文化に接近をはじめて、あんまり笑えなくなり、ほどなくして『ファウスト』は解散状態になった。安保という祭が終わったら、三島や大江や石原といった戦後文学者たちがそれぞれの場所に散ったように、更地をこしらえた僕たちも、次なる道へと孤独に進むことになったわけだ。『ファウスト』という文芸運動には、いろんな見方があるだろうが、少なくとも僕個人の目的は、先述したようにテロリズムだったから、やることをやったあとで政権も作らずに解散するのは、きわめて自然なことだった。

で、ブギーポップはどうしてる？

今もブギーポップをやっている。

あの子は狂言回しだから、ほかのどこにも行きようが

ないのだ。最初からずっと。
『ブギーポップは笑わない』が後世にもたらした影響というものは、事実として存在する。だがそれは、ブギーポップが勝手に一人でどこまでも広がっていったという解釈のほうが僕には正しい気がするし、『ユリイカ』編集部の言う「当事者の視点」という意味では、これこそが素直な実感だ。
ブギーポップは時代を変えた。機会があるたび、僕たちはなんどもそう叫んできた。しかし、あの子は表に出ようとしないし、連帯を組もうともしない。時代のトップランナーに立てたはずなのにそうはせず（今さら遅いよ。とか、一緒にするなよ。とかいった主張が、そこには含まれているのかもしれないけど）、あいかわらずの調子で過ごしているだけ。そう、ブギーポップは終わらない。シリーズは今もつづいている。ブギーポップからの皮肉として、これ以上のものはないだろう。
こうして、ブギーポップに導かれたことにも気づかぬまま小説家になった恩知らずの僕は、いつのまにやら年を取り、ミステリ作家ではなく、今や文学の偉い先生だ。すっかり変わってしまった頭の中で、まるで美しい悪夢のように、竹田君とブギーポップとの屋上での邂逅シーンが、永遠の青春状態としてループしている。

5

こうしてタイトルに戻るが、『ブギーポップは笑わない』をこっそり読んでいたクラスメイトが美少女だったら、ひょっとしたら僕の人生は変わっていたかもしれない。
その子が美少女で、それを読んでいることに気づいたのがクラスで僕だけとかだったら、あまりにもブギーポップ的世界観ではないか。もしそんなことになっていたら、きっと、もっていかれちゃっただろうね。

（さとう　ゆうや・小説家）

特集＊上遠野浩平

上遠野さんと私

成田良悟

作品は作者自身の内面を映し出す鏡である、と申します。どなたが最初に言った言葉なのかは寡聞にして存じ上げませんが、なるほど確かに雰囲気としては筋が通っている話のように思えますし、実際上遠野さんの作品は鏡の集合体によって作られた広大な鏡面世界なのもかもしれません。

そもそも、上遠野さんの作品の一つである『酸素は鏡に映らない　No Oxygen, Not to Be mirrored』の後書きでも、作品と鏡について語られています。そのあとがき自体も一つのエッセイであり、〈鏡〉として素晴らしいものですので、敢えて詳細は伏せさせていただきますが——何かの機会に、作品本篇ともども是非お読みいただければ幸いです。

ともあれ、今回「あなたにとっての上遠野浩平とは」というテーマで執筆を依頼されるに当たり、「はて、私にとっては憧れの先輩作家ではあるが、上遠野さんとは確かに何者なのだろう」と考えました。件の〈鏡と作品と憧れ〉について触れられていたあとがきの中で「結論はそれぞれで出して下さい」とありましたので、ならば結論を出させて貰おうじゃないかと改めて上遠野さんの作品を覗き込ませて頂いたわけですが——結論としては、確かにそれは、広大な鏡であり——上遠野さんは、その魔鏡職人、ひいては鏡面世界の創造主に他なりませんでした。

時には繋がり、時には互いの姿を映し合っている膨大な〈鏡〉の群である作品群。

その無数の鏡の中で、果たして上遠野さんの姿はどこにあるのか。

竹泡対談に見られるような、ブギーポップと竹田氏の会話の中か？　あるいは作品世界に生きる多くのキャラクター達が魅せる生き様の中？　いやいや、なにげなく並べられている霧間誠一の本のタイトルやそこから引用されている説話の中にこそ上遠野さんの本心が映し出されているのでは？　世界の支配者たる柊さんの言葉の中はどうだ？　というか、いつものあとがきを見れば話が早いんじゃ……？

と、このように、「ブギーポップ」シリーズだけでも様々な所にエンペロイド金貨——もとい上遠野さんの姿があるように見えて、中々その全貌を見せてはくれません。私の足りぬ頭で小難しい事を考えながら作品を読み取ろうとしている内に、気付けば鏡仕掛けの美術館の中を彷徨う事になりました。

そう、それはまさに鏡の迷宮です。鏡が鏡である以上、覗いた時に映し出されるのは作者の姿だけではありません。読者である自分の姿や、その背後にある現実の世界そのものまで纏めて映し出されるのです。ただ、上遠野さんの作品群の映し出す鏡像は正に千変万化。合わせ鏡の奥に現れる無限の道が突如捻れたかと思えば、万華鏡のように美麗な輝きで見る者を惑わせます。

上遠野さんという人間を知ろうとその鏡の奥へ奥へと入り込んでいくと、気付いた時にはその幻想とリアリズムの狭間にある作品群の中に読者自身が囚われているのです。

世界というものが個々の人間によって見え方が違うように、同じ作品を見ても違う見え方がするものですが、上遠野さんの作品の場合はそれが特に顕著です。「ブギーポップ」の作品群だけを見ても、一作ごとに異なる角度に向けられた鏡となっており、一章ごと、キャラクターの視点ごとに、同じ作品の中でありながら「映し出している世界の姿」が違っているのです。僅かな視差が、全く違う景色を垣間見せるのです。そこに何を見出すのかは読者次第、更に細かく言うのならば時代によっても変化するものなのでしょう。

私も先日新装版として復刊した『ブギーポップは笑わ

ない』を読み返していて、一〇年以上前に読んだ時とは読み味がまた変化しており、以前とはまたひと味違う面白さを心の中に感じている事に気付きました。無論、変わったのは私の方なのでしょう。そして、変わった私にすら対応する面白さを見出させるのが、上遠野さんの紡ぐ物語が千変万化の〈鏡〉たる所以なのだと再認識しました。

私達は作品から作者を読み取ろうとしている内に、いつしか自分自身が世界に対してどんなスタンスで居るのかを見せられる事に気付かされるのかもしれません。錯覚だと言われればまあそれまでなのですが。

『恥知らずのパープルヘイズ』で見せたような、原作への愛と敬意に溢れたノベライズ作品の場合でもそれは同じです。フーゴというキャラクターを軸として、『ジョジョ』の世界の中に深く深く潜り込んでいく傑作ですが――こちらの場合は、読んでいる内に、自分が『ジョジョの奇妙な冒険』という壮大な物語に対してどんなスタンスで居るのかを突きつけられる、『ジョジョの奇妙な冒険』ファンへの挑戦状とでも言うべき作品です。

これもまた、『ジョジョの奇妙な冒険』という荘厳な物語世界を、上遠野さんが〈ファンとしての心持ちを映し出す鏡〉として仕立て上げた魔鏡なのではないでしょうか。

それらを踏まえて話を戻しますが、上遠野さんが作品群――広大な鏡面のどこにいるのかと言われれば、おそらくその鏡の裏側で、マジックミラーのように透過してこちらを覗き込んでいるのかもしれません。あるいは、全くこちらを見ていないかもしれませんが――重要なのは、こちら側も己の姿を世界に映し出している、という事です。

他の作家さんにも上遠野さんのファンは非常に多いのですが、迂闊にその人達とブギー語りなどをすると、気付けば自分の内面を曝け出す事になるので注意が必要です。私は『ペパーミントの魔術師』が一番好きなのですが、どんな所が好きかと語っていると、作品ではなく自分自身の本性を吐露しているような気持ちになってくるのが恐ろしい所です。

もっとも、それは今書いているこの文章も同じことな

のですが……。
ただでさえ、私は年に数回ですが上遠野さんと顔を合わせていますし、私の電撃文庫での初代担当さんは上遠野さんの担当でもあります。なので、ぶっちゃけた話として作品群の中から上遠野さんを探すよりも、御本人と私の会話を書いた方が「上遠野さんがどんな人か」というのは解りやすいと思うのですが、流石にここでそうした「上遠野さんが過去にこんなこと言ってましたよ」と記すのは反則でしょうし上遠野さんにも申し訳がないので秘させて頂きます。ただ、概ねここまでに語ったような〈無限に広がる鏡の迷宮〉を生み出すのも頷ける御方である……と断言する事で、私の話の締めとさせて頂きます。

とまあ、こんな事を書いているのを上遠野さん本人に見られたら、それこそこちらの全てを見透かす目で「君はまたあれだ。徹頭徹尾「何となくソレっぽいこと」を言って行数稼ごうとしてないか?」と言われるような気がしますが、私は目を逸らしながら「まあいいじゃないですか」と返す事しかできなさそうです。
まあ、いいじゃないですか。

（なりた りょうご・小説家）

特集＊上遠野浩平

パブリック・エナミー・ナンバーワン REPRISE

遍在する「傷物の赤（ヴァーミリオン・ハート）」のために

元長柾木

今となっては懐かしい話題かもしれないが（あるいは歴史のなかに埋没して忘却されてしまったかもしれないが）、ゼロ年代前半に流行したセカイ系論を振り返ってみよう。

当時、セカイ系とは「主人公（ぼく）とヒロイン（きみ）を中心にした狭い日常的な関係性が、中間項となる社会の水準を挟むことなく、世界の危機、この世の終わりといった抽象的な大問題に直結するストーリーをもつオタク系作品を指す」(1)といった理解が一般的で、『新世紀エヴァンゲリオン』がそのルーツとされていた。

そんなころ、筆者は、上遠野浩平は清涼院流水と並んでセカイ系の代表的作家であり、私たちを抑圧するものと戦う「パブリック・エナミー・ナンバーワン」であると述べた(2)。

その文章はセカイ系論でもあり（レトリック上は否定しているがそう読まれざるをえない）、そこでは、セカイ系の特徴を「世界をコントロールしようという意志」「成熟の拒絶」(3)の二点に求めている。

この二つのことは、実のところ、同じことを言っている。成熟とは、自由で自律的な個人が構成する社会の一員としてふさわしい精神やふるまいを獲得することであり、成熟の拒絶とは要するに、そのような社会を受け入れないことを意味する。そして社会とは個人と世界を架橋する仮構であり、それを受け入れないならば、必然的に、個人は社会を経由することなく世界にアクセスできることになる。すなわち「世界をコントロールしようという意志」を可能にする。ただ、もちろん一個人がいわゆる世界、すなわち国際的な政治や金融などを意のままにすることは困難であるから、この世界は観念的なものである（よって、「セカイ」とカタカナ

ナで称される)。
以上をまとめると、セカイ系とはよりシンプルに、次のように定義することができる。セカイ系とは、「登場人物が世界の観念的秩序(=セカイ)への介入可能性をもつ物語ジャンルである」と(4)。また、世界の観念的秩序=宇宙観にかかわる出来事を日常と混淆させて描く物語形式であるため、その英訳として「cosmic realism」を提案したい。

『新世紀エヴァンゲリオン』を起源にもち、『ほしのこえ』『最終兵器彼女』『イリヤの空、UFOの夏』などが代表的作品とされることの多いセカイ系であるが、前述のように定義するならば、近年(ここ数十年)の日本におけるセカイ系の代表的な作品は、そのようなオタク系の作品というよりむしろ、能力バトル系の少年マンガを挙げた方がふさわしい。『キン肉マン』『ドラゴンボール』『聖闘士星矢』『封神演義』『ONE PIECE』『鋼の錬金術師』『BLEACH』『魔法先生ネギま!』『DEATH NOTE』『進撃の巨人』……等々はまさに、登場人物が世界の観念的秩序へと介入する神話的な物語群である(5)。

そして、上遠野作品も、その系譜に属している。「ブギーポップ」シリーズは、当初は思春期の自意識を都市伝説とからめた繊細なファンタジーであったが、『エンブリオ浸蝕』および『エンブリオ炎生』以降は派手な少年マンガ系能力バトルの色彩を強め、「統和機構」の「中枢(アクシズ)」の存在が前面に押し出される『ジンクス・ショップへようこそ』や『ビートのディシプリン』以降はさらにそうである。

セカイ系は成熟を拒絶する。それでは、そもそもなぜ世界は(あるいは人類は)成熟を必要としたのだろうか。

それは単純なことで、成熟しなければ、人間は衝突してしまうからだ。

人が欲望や感情のまま生きるならば、他者との衝突は避けられない。「万人の万人に対する闘争」である。それを避けるために、成熟した個人たちによって構成される、社会という共同幻想が必要とされた。そしてそのような個人や社会を涵養しようという運動が、啓蒙である。

しかしながら、現実を生きる生身の人間にとって、啓蒙とは時に、サイズの合わない服を無理やり着せられるがごとき難行でもある。特に、西洋の思想的伝統をもたない者たちにとってはそうだろう。それは端的にいって、「空虚な建前」なのだ。

「生身の人間」の例を挙げてみよう。上遠野作品には、次のような精神をもったキャラクターがしばしば登場し、物語的な役割が与えられる。

本木三平は、些細なことで両親と喧嘩をし、家出をして街をふらふらしたあげく、あっというまに持ち金を使いきってしまった少年だ。「つまんねーことですぐ腹を立てて何もかもぶち壊しに

しちまうよーな底の浅いガキ」(6)にすぎない彼は、しかし「エンブリオ」と接触することで「カウントダウン」という人をパニックに陥れる能力を手に入れる。

内村杜斗は他人から奪った予備の死をストックして、それを使うことにより、彼自身の死を回避することができる。しかしそのような「生命の神秘、すなわち世界の真実すらその手に掴みうるかも知れぬという才能があって――考えていることはただの〝安全〟」(7)である。

彼の理想は、傷つきたくない、ただそれだけなのだ。

結城玲治は、謎の人物「スリム・シェイプ」に導かれて、破壊兵器「ロック・ボトム」から世界を救うために犯罪行為をくりかえしていく。しかしながら彼は実のところ、「スリム・シェイプに責任を押しつけて、自分はなんの動機もなく、ただ犯罪行為にいそしんで」(8)いた、刺激に餓えた凡庸な少年にすぎないことが明らかになる。

……以上のような人物像は、まるで成熟とは無縁であり、褒められたものではないだろう。しかし一方で、全面的に非難できる人もまた少ないのではないか。こういった精神は、多かれ少なかれ私たちも持ち合わせているものであろうから。

このような「底の浅さ」は、かなり日本的な心性といえるが、注意すべきなのは、単に反社会的であったり自分勝手であったりする人物像が、アトランダムに選ばれているわけではないことである。

いわゆる「ヤンキー」的な人物像は、そこから省かれているのだ。

ヤンキーとは、(インテリとは異なる)日本人のスタンダードとしてインテリによって発見され一時期流行した人物像で、一見粗雑ではあるが上下関係や家族や伝統や地元を大事にする保守的な人々を指す。物語の都合上、粗雑な人物像が必要であるなら、このような「ヤンキー」的な人物が混じっていてもよさそうなものだが、上遠野はそれをしない。ヤンキーに物語の役割が与えられることはない。

なぜか。それは、ヤンキーとは成熟を志向するからである。ヤンキーはつまるところ、西洋的なものとは異なるものの、成熟の一つのかたちである。彼らは人とのつながりを重視し、ヒエラルキーを作り、権威者を立てて秩序を形成することにより、衝突を回避する。儒教的成熟の現代日本的展開、といってもいいかもしれない。

上遠野は、成熟を、注意深く作中から取り除いているのである。

さてここで、上遠野作品の反成熟志向を代表する一人のキャラクターを取り上げたい。

九連内朱巳である。彼女は、意地だけで生きている。

……どうして少女はかくも我が強いのか。

その理由はおそらく、こうして意地を張っている九連内朱巳本人にすらわからないだろう。訊ねることができるなら彼女はきっとこう答えるだろう。

「うるさいわね。人の勝手でしょ。ほっといてよ。あたしが意地を張るのと、あんたと何の関係があるっていうのよ？　悪いけどあたしはあんたと関係なんか持ちたくないんだからね！」（9）

ただの少女にすぎない彼女は、はったりだけで特殊能力をもった者たちと渡りあう。

正義のためでも思想のためでもない。仲間のためでもない。反骨精神などと呼べるものでもなく、ただの暴発とかやけくそとかいった方が適切だろう。

しかしこれこそが、成熟を拒絶して生きる私たちのお手本（ロールモデル）として、上遠野が提示している生き方なのではないか。そしてそのような反成熟のあり方を、九連内の綽名を借用して、「傷物の赤（ヴァーミリオン・ハート）」と呼びたい。

当然のことだが、人々が九連内のような生き方をするなら、彼らは衝突し、そこにはただ無秩序の混沌しか発生しえないのではないかという疑問が生じるだろう。しかし、かならずしもそうはならない。

「傷物の赤（ヴァーミリオン・ハート）」のごとき無軌道に暴発する個人は、それなりに迷惑な存在でありつつも、本質的に個人主義である。ただしそれは西洋的な意味での個人主義ではなく、成熟とは無関係である。人格の陶冶を目指さない分、啓蒙的抑圧からは自由となり、ルサンチマンからは切り離される。隣人を殴るかもしれないが、テロは起こしにくい。

そしてさらに、世界は、そのような暴発さえ、無骨に、無機質に解消しつつある。

私たちの身近な生活を振り返ってみればいい。ネットが普及して外出や電話の必要性は減った。スマホに没入していれば、パーソナルスペースへの他者の侵入に神経を尖らせずに済む。VR技術を用いれば、外見を自由に改変することができる。AI技術は、さらにコミュニケーションコストを低減させる方向に発展していくだろう。

このように、私たちの世界は、衝突を技術的な手段で解決する方向に向かっている。人が欲望や感情のまま生きるならば、他者との衝突は避けられない——その難題は、結局のところ、技術が他愛もなく克服するのだ。今からふりかえってみれば、啓蒙の試みの多くは、ただの「考えすぎ」だったといえるのかもしれない（もちろん「考えすぎ」の効用を否定するものではない）。

ところで、衝突を解決する技術のうち、VRは日本で奇妙な展

開を見せている。それは、VTuber、さらにはバ美肉である。

VTuberとはCGの姿をもつYouTuberであるが、バ美肉とは「バーチャル美少女受肉」の略であり、男性が美少女のCGの姿をして(=受肉して)配信等を行うことを意味する。美少女の姿をもち、しばしばボイスチェンジャーで声を変えた相手に対して、私たちは、魂(中の人)が「おじさん」であるとわかっていても、「ガチ恋」してしまうのだ(なお、「私たち」の性別は問わない)。

なぜバ美肉に注目するのか。それは、それらが「美少女」の姿をまとっているからだ。

美少女とは、言葉どおりには「美しい少女」のことだが、狭義にはアニメ的な絵柄の架空の少女のことを指す。美少女の表現は、アニメやマンガと並んで、「美少女ゲーム」と呼ばれるジャンルにおいて発展してきた。

美少女ゲームとは、「美少女」キャラクターと恋愛することを目的とした、成人男性向けのゲームであるが、そこではプレイヤーは、主人公視点で美少女と対面し、マウスをクリック(または画面をタップ)しながら一人称で書かれた文章を読み進める。主人公視点と一人称の文章による没入感は、キャラクターへの強い愛着をプレイヤーにもたらす。しかしそのとき、プレイヤーは気づく。キャラクターに愛着を抱きながらも、彼女を手に入れることができないことに。そこにしっかりと存在しながらも、けっして手が届かない他者への愛着——萌えと呼ばれる感情の発生である。その体験は、他者に執着して暴力的に手に入れようとするのではなく、愛着を抱きながらも自分とは別の存在として尊重する態度を、私たちに与えてくれる。

美少女ゲームというジャンルで発展することによって、いつしか「美少女」という姿は、他者の尊重を引き出す触媒となったのだ[10]。

VRというコミュニケーション補助システムは、そのような美少女の姿をまとうことによって、成熟を迂回しながら、葛藤を克服し他者の尊重へと至る可能性を増強したのである。しかもVRは、双方向的である。かならずしも配信者—視聴者という関係に縛られるものではない。私たちは、お互いを美少女だとみなすことによって、相互の尊重にいたることができるのである(これを相互美少女性の原理と呼びたい)。

話が逸れているように見えるかもしれないが、そうでもない。実は上遠野は、このような状況を、作中で予言している。ブギーポップシリーズの基本設定に次のようなものがあるのを思い出してみるといい。

「女子だけがブギーポップの噂を知っている」

この設定を物語的な意味合いをはぎ取った上で、本稿の文脈にしたがっていいかえると、「美少女」だけが「大切なこと」に到達しうる、となるだろう。そして上遠野は、大なり小なり「傷物の赤(ヴァーミリオン・ハート)」的なキャラクターを登場させていく。ここにいたっ

てはもう、美少女が成熟を克服し他者の尊重を引き出している現在の状況を予言しているといえるのではないか。

ゼロ年代に革命宣言として私たちを奮いたたせた上遠野作品は、今、違う意味をもっている。明確にセカイ系化した世界において、「傷物の赤（ヴァーミリオン・ハート）」の弟妹である私たちにとっては、上遠野作品はもはや生ける法である。私たちはそれを読み、日々の生活に役立てることができるのである。

筆者は、上遠野浩平はパブリック・エナミー・ナンバーワンであると記した。

公共（パブリック）とは、自律した個人たちが参加する開かれた空間であり、つまりは啓蒙の世界である。であるならば、啓蒙外の世界の蛮族である私たちは、公共の敵（パブリック・エナミー）として戦いの中で生きていかねばならない宿命にある。何と戦うのか。もちろん、公共という根城から世界を奪いかえそうとする敵と、である。

しかし、私たちは孤独ではない。公共の敵第一人者（パブリック・エナミー・ナンバーワン）が、私たちと伴走してくれているのだから。

ここまでは、現状の確認である。ここですこし、未来を語りたい。

セカイ系は、個人とセカイを描く物語である。しかしながら、AIの発展する近い未来、私たちには、ネアンデルタール人あるいはデニソワ人が絶滅して以来数万年ぶりに、異なる世界観をもつ同胞とともに生きる現実が訪れることになる。異なるセカイの併存状況が生まれるのである。

それをふまえるなら、相互に入り組んでリンクする上遠野作品を読む経験は、さまざまな英霊を召喚し特異点を行き来したり、異世界に転生したりすることとともに、未来への備えとなるのではないか。

私たちは、シンギュラリティ以後に必要とされる間セカイ的（インターコズミック）な倫理を構想しうる地点に立っているのである。

註

（1）円堂都司昭『ゼロ年代の論点 ウェブ・郊外・カルチャー』ソフトバンク新書、二〇一一年、一四八頁。

（2）元長柾木「パブリック・エナミー・ナンバーワン」、『ファウスト』vol.5、講談社、二〇〇五年。

（3）当該文章では「成長」としたが、「成熟」の方が適切であるので本稿ではこのように表現する。セカイ系が拒絶しているのは「技能の獲得（成長）」というより「人格の陶冶（成熟）」であるからである。

（4）なお前島賢は、セカイ系とされる作品群を丹念にたどった上で、『新世紀エヴァンゲリオン』の影響を受け、九〇年代後半からゼロ年代に作られた、巨大ロボットや戦闘美少女、探偵など、オタク文化と親和性の高い要素やジャンルコードを作中に導入した上で、若者（特に男性）の自意識を描写する作品群」と定義しなおした（前島賢『セカイ系

とは何か　ポスト・エヴァのオタク史』ソフトバンク新書、二〇一〇年、一二九―一三〇頁）。この定義は、「何がセカイ系と呼ばれたか」の説明としては適切であり、それを否定するものではないが、ここでは「セカイ系の可能性の中心とは何か」に焦点を当てているため採用しない。

（5）そう、神話的である。英雄的な人物の行動をとおして宇宙の成り立ちや世界の摂理を説明する神話は、まさにセカイ系である。そもそもセカイ系とは物語の、つまるところ人間の世界認識の基本的な形なのである。そして、中間項を描く類の作品の方が、人類の歴史上は例外的なのだ。

だから、ゼロ年代にセカイ系が流行したという認識自体が実は錯覚である。「セカイ系」とされる作品群が恣意的に選ばれ、それを説明するために『新世紀エヴァンゲリオン』が利用されただけだろう。なぜ『エヴァ』が起源とされたかといえば、象徴的には、『幽☆遊☆白書』が終わり『ONE PIECE』が始まる前の、なんとなく時代が変わる空気の中で登場したことが意味深長に感じられたからというにすぎないのではないか。

ただし、物語や世界認識の本質をセカイ系と名づけ、世間の耳目を集めたことに、セカイ系論ブームの意義はあった。

（6）上遠野浩平『ブギーポップ・カウントダウン　エンブリオ浸蝕』電撃文庫、一九九九年、一四四頁。

（7）上遠野浩平『ブギーポップ・パラドックス　ハートレス・レッド』電撃文庫、二〇〇一年、一六六頁。

（8）上遠野浩平『ブギーポップ・アンバランス　ホーリィ&ゴースト』電撃文庫、二〇〇一年、二三五頁。

（9）上遠野『ブギーポップ・パラドックス　ハートレス・レッド』、二四頁。

（10）とはいえ、無条件に礼賛することはできない。美少女を消費することは「手の届かないものに執着する自分は分別のついた大人である」という全能感を生み、容易に他者への不寛容につながりうる。その陥穽に注意しなければならない。

（もとなが　まさき・作家）

特集＊上遠野浩平

上遠野浩平VS「運命」

勇気のトライアングル

藤原聡紳

既に本誌にて錚々たる方々の論述をお読みなったであろう読者の皆様方ならば、当然言われるまでもなく察していることだろうが、念の為まず述べておく。

上遠野浩平は天才である。

異論は認めるが、あまり意味はないだろう。事実は変わらない。

しかしこの天才の作家人生にも浮き沈みはあった。特に読者の体験として認識できる範囲では、ゼロ年代後半の上遠野浩平は、初期の爆発力をほぼ失っていた――少なくともそう見られていた。実際、この時期で上遠野浩平の新刊を買うのを辞めてしまった人は実際かなりの数に上るのではないか。名作として『パンドラ』や『ペパーミントの魔術師』が真っ先に挙がるが、『オルフェの方舟』や『壊れかけのムーンライト』は、そもそもどういう話だったか思い出すのも困難というように（もちろんこれは当時の僕自身の話をしているのである）。

だがその間、上遠野浩平は何をしていたのか？　才能を出し尽くし、ただ枯れてしまっていたのか？

実は、有力な手がかりが手元にある。この『ユリイカ』に先んじて上遠野浩平を特集した『ファウスト』vol.5に、二〇〇四年実施のインタビューが収録されている。

――作品の長さについてはいかがでしょう。『ブギーポップは笑わない』は連作短編です。上遠野さんの小説は、コンパクトな文章で的確に物語を伝えるところに特徴があると思いますが、その手法は既に十分に発揮されている。そろそろ〈上遠野サーガ〉の全貌に迫るボリュームのある長編を見たい、と思っている読者も多いと思います。

上遠野　今は掴んだモチーフをどう書いていくのか、ということで精一杯で、将来的に長いものを書くことを考えている余

裕は正直ありません。長さを要求するようなモチーフが現れるかどうかがすべてで、今はまだ分からないとしか言いようがないですね。

当時は次の新刊が楽しみだなあと思うだけだったが、今ならば判る。このインタビューが行われた二〇〇四年に、上遠野浩平が掴んで、書くことに精一杯になっていたモチーフとは、「運命」のことに他ならなかった。

我々読者が上遠野浩平の可能性を忘れてかけていたそのとき、作家本人は、むしろ自身の可能性を尽くした最大限の挑戦を行っていたのだ。

「運命」への避け得ない挑戦

「運命」とは、あらゆる可能性の将来は決まりきっている、という認識のことである。作品中ではオキシジェンや魔女が能力で操っているのが印象的だが、文学的には、虚空牙やみなもと雫も同じ役割を担っている。要するに〝絶対に敵わないもの〟が「運命」だ。自分の未来に関する悲観的見解をあらわすモチーフである。

上遠野浩平が「運命」に挑戦せねばならなかった、大きな理由は、自信の作品への自己言及的反応にあったと思われる。

『ジンクス・ショップへようこそ』のあとがきで、上遠野浩平はこんなことを書いていた。

えー、最近はどうだか知らないが、ちょっと前まで「その人の人生というのはすべて、その遺伝子の中に情報として前もって刻まれている」とか「人というのは遺伝子の乗り物に過ぎない」とかいう論理が妙な説得力のあるものとして語られていたことがあった。私はそういうのを聞く度にいらいらしっぱなしであった。（中略）だいたい人生とか言っているが、別に遺伝子というのは人間にだけあるのじゃなくて、犬にも猿にも亀にもミジンコにも蚊にもあるものなんである。その遺伝子に「人間に叩かれて、潰れて死ぬ」ということが刻まれているかっつーんである。遺伝子を絶対視して、それであんたは何が言いたいのかという話なのである。どうも「しょーがねーんだよ。あきらめな、な？」という風に言われているようにしか聞こえないのである。いったいあんたは、誰に、何をあきらめさせたいんだ？　自分にか？

いつもなげやり気味なあとがきで、珍しく苛立ちが全面に来ているパラグラフだが。……しかし当の『ジンクス・ショップ』で、遺伝子ではないにせよ、「運命」の絶対性を散々表現したのは、上遠野浩平自身ではなかったか。

それどころか、上遠野浩平はずっと何かをあきらめさせるようなことばかり表現してきた。「たとえ四月に雪が降ることがあっても、それはしょせん春の日差しの中で、積もることなく虚しく

溶けて消えていくしかない」のだった。虚空牙を倒すことはナイトウォッチにもできないし、ペイパーカットを捕まえることはロボット探偵にもできないのだった。

夢や可能性を勝手に否定し、誰かに何かをあきらめさせようとしていたのは、他ならぬ上遠野浩平であったし、きっとそれは、小説家になるために長く辛いワナビ期間を経験した自分自身に諦めさせようとしていたのだろう。

もちろん上遠野浩平は、夢や可能性の肯定と取れる表現も繰り返している。だがそれは、ある種投げっぱなしな、作者自身ですら信じきれていない肯定だったのではないか。例えば『歪曲王』や『夜明けのブギーポップ』のラストは「君はこれからも挑戦するんだろう？　だから今失敗したことぐらい別に問題ないだろう？」というブギーポップの台詞で未来への挑戦を祝福するものだったが、しかしこの言葉は、今の失敗を贖うものではないし、未来における成功を保証しているわけでもない。未来における失敗の方は、様々な表現で保証され続けるというのにである。

そんなことは上遠野浩平自身が一番良くわかっていたはずだ。だから上遠野浩平は「運命」を打倒する作品を描かねばならなかった。自分自身の悲観的な世界認識を、打ち破らねばならなかった。

結局のところ「決断主義」しか

上遠野浩平という天才が独力でたどり着いていたこの問題意識は、しかし、上遠野浩平に独自のものではなかった。いわゆるセカイ系という文学に真摯に向き合うならば、これはどのみち不可避の問題であった。

宇野常寛は『ゼロ年代の想像力』の中で、同時代の日本にみられた文学の流れを「心理主義から決断主義へ」と表している。『新世紀エヴァンゲリオン』のような九〇年的な想像力は、未来の希望に根拠など持てないから未来にコミットしない、という引きこもり的な態度を生んだ。ゼロ年代以降の文学は、未来の希望に根拠など無いけど間違うかもしれない選択を敢えて行う、という「決断主義」を描くようになっていた。

上遠野浩平が運命への挑戦を通して描いたものも、結局のところ、この決断主義である。『ヴァルプルギスの後悔』で魔女を倒すことの出来た霧間凪とは、一切の迷いがなく決断して行動に移れるから強い、というキャラクターだった。決断できない引きこもり心理主義者は、ううう……と唸るだけで何も出来ないままである。上遠野浩平のデビュー以来の足跡は、セカイ系からスタートして決断主義に至るという、宇野常寛が指摘した通りの道をたどっていると言っていいだろう。

これは、別に短絡的な思想とか、オリジナリティの欠如ではない。むしろ当然というか、どのみち他に道は無い。

未来が不安だ、不安だからって立ち止まっていられない、だから不安を無視して進む。他の道を見つけることのできた作家など

どこにも居ないはずである。

例えば、先にインタビューを引用した『ファウスト』では、上遠野浩平が「運命」というモチーフへの取り組みを表明する裏で、実は西尾維新が『新本格魔法少女りすか』で決断主義的な主人公の冒険を連載していたりする。

決断主義者はアホか狂人

しかし、この決断主義と呼ばれる考え方は、何の衒いもなくストレートに導入していいものではない。提唱者の宇野常寛からして、この思想は克服すべき潮流として論じている。

上遠野浩平もまた、取り組みの初期から決断主義の問題点に気付いていた。ゼロ年代に突入する直前に書かれた『ペパーミントの魔術師』のあとがきで、上遠野浩平は次のように言っていた。

よく「失敗することを恐れていては何も出来ない。とにかくやってみろ」みたいなことを人は言うが、しかしそんなこと言ったって失敗するのがあからさまなことだったりするとやっぱりそうそう気軽にできないのが人情というものである。それが悪いということになったら核戦争だって「そんなに凄いことにならないかも知れないぜ、試しにミサイル一発だけやってみよう」なんてことになりかねないし、過去にそれに近いことになったこともあった。(中略)ホントによー、なんだって人はああも気軽に「失敗を恐れちゃ駄目だよ」なんて言えるんだろーなあ、おい？　実際に何度も何度も過去に失敗している人間からすると、とてもではないが「失敗を恐れなくて勇気がある」なんていいことだとは思えねーぞ。やっぱり失敗するのはとんでもなく嫌なことだ。

そう、未来の失敗が分かっていて前進を決断することなど、マトモな人間に出来るはずがないのである。

つまるところ、決断主義のもとに行動する人間というのは、マトモではない。ゼロ年代において、上遠野浩平に先んじて決断主義を採用し、日本のエンタメを席巻したキャラクターたちは――敢えて紋切り型にさせてもらうが――揃いも揃って、アホか狂人のどちらかである。人間は『Fate/stay night』の衛宮士郎や、『天元突破グレンラガン』のカミナ&シモンのようになるべきなのか？　一人の英雄としてなら良いが、遍く人類のモデルとするにはあまりにアンバランスだし、それは作品内でも主人公たちが言われていたことだろう。『DEATH NOTE』の夜神月や、『バトル・ロワイヤル』の桐山和雄はどうか？　彼らは端的に言ってサイコパスであり、やはり作品内で否定されているだろう。

高まり続ける社会の流動性を前にして、未来への不安を消すことが不可能な以上、文学が決断主義に至ることは論理的にいって避けられない。だが単に〝決断〟が出来るだけのキャラクターを設定してしまうと、未来の失敗を無視する半自覚的なアホか、自分は失敗しないという非現実的妄想を抱えた狂人が完成してしま

う。

アホでも狂人でもないキャラクターを、その場所にたどり着かせねばならないのだ。

この問題に対する上遠野浩平の答えが「戦士」であった。上遠野浩平は、『ペパーミント』のまさに翌年の二〇〇〇年、『ぼくらは虚空に夜を視る』を発表した。そして同作に登場した「戦士」というタームが、その後の上遠野浩平の文学の大きな部分を占めていく。

「戦士」は絶望を正確に把握する

上遠野浩平が描く「戦士」とは、絶対的絶望を前にしても、折れない精神を持つ者のことである。

例えば『虚空に夜』の工藤兵吾は、虚空牙に自分たちは勝てないこと、将来が全く見通せないことを完全に自覚しながら、なおも戦い続けた。『ハートレス・レッド』で九連内朱巳は、自分に何の能力も無いのが分かっているのに統和機構に嘘を付き続ける。『ビートのディシプリン』で、試練を得て戦士となったピート・ビートは、最強の男フォルテッシモを前にしても普段通りに戦うことができた。『ソウルドロップ』シリーズの伊佐俊一は、ペイパーカットという存在の恐怖を誰よりも正確に把握していながら、誰よりも真っ先にペイパーカットに向かって走り出す。

注意しなければならないのは、彼らは必ずしも未来へと進む〝決断〟をする訳ではない、ということだ。工藤兵吾には、幼馴染との関係を進めるための告白なんてできない。九連内朱巳は統和機構との歪な関わりを解消しようとしない。ピート・ビートや伊佐俊一は、ただただ目の前の状況に対応するだけである。

だから、実は「運命」への対処としては、即ち、未来の希望が究極的に無根拠であるという引きこもりを誘発する認識に対しては、「戦士」であることなど全く無意味だ。

けれど「戦士」には、絶望的な現実を正確に把握することが出来る。ナイトウォッチ三部作の二作目『わたしは虚夢を月に聴く』には、いまにも虚空牙に滅ぼされようとしているにもかかわらず、月の支配権を巡って争う人間の軍隊たちが描写される。彼らは虚空牙という脅威、未来の保証された失敗を無視して、政治的な競争に身を投じることを〝決断〟している訳だが、もちろんこれは物語中で否定される。虚空牙の脅威から生き延びることができたのは、脅威をハッキリと認識した上で行動した兵士、古都子ルーゼクス04だった。ナイトウォッチ三部作は、上遠野浩平の「運命」への挑戦にまつわる作品としては初期に属すが、だからこそここに基本的な原則が表れている。

現実を正確に認識しない決断など、間違うに決まっている。現実が絶望的だからといって、〝決断〟するときに絶望から目を反らしているようでは、そんなものは引きこもっているのと何も変わらない。

ただし上遠野浩平は、現実をしっかり見据えてちゃんと対処すれば間違わない決断ができますよ、だとか、自分と違った決断をする連中はネットを鵜呑みにした現実を見ていない連中ですよ、みたいな脳天気なことを考えている訳ではない。

次は少し長いが、『ビートのディシプリン SIDE1』のあとがきを確認してみよう。

> だいたい、周りのことを全部わかってから何かしようとしたって、そんなのは膨大すぎる。無理である。「でもやっぱり知っておくべきことの基本、心のよりどころは欲しい。」あんまり世界のことを知らない稚いうちに、多少適当に選んだものであっても、これさえ押さえておけば大丈夫だと己に言い聞かせているようなものが誰にでもあるはずだ。そう、要するに人の信念とか信仰とか正義とかは、結局はそういうもののことじゃないかと思ったりする。「間違いたくねえなあ」その気持から全ては始まっているような。しかし往々にしてそれは人それぞれバラバラな形をしていて、その思いこみ自体が対立という大きな間違いに繋がってしまったりする。この世には安心できる基準というものが存在しないのだろうか？
>
> ——うん、とか。そう、存在しない。少なくとも私の周りではとてもないが、いろいろなことはそれぞれ矛盾しあっていてコレで正しいと言いうるものなど何もない。そうとしか思えない。では間違いを犯さずにに生きていくことはできないのか？
>
> ——うん。出来ないと思う。じゃあ何もかもが間違いで、この世には誤りしかないのか、と聞かれると、ここで私はハタと気がつくのである。誤りしか存在しないのなら、どうして自分自身に「間違えると嫌だなあ」なんて気持ちがあるのだろうか？全部間違いだったら、その中で何が間違いかなんて考える必要もないはずなのに、どうして？
>
> 結局は、自分自身がどう思うかという問題に全部弾ね返ってくるような感じがする。ヨソから正しいとされることも、実感できないとそれは〝正しい〟ことにはならない。だが世の中は人が一々「ちょっと待って、実感できるかどうか考えてみるから」と言うのを許さず速く流れていってしまう。だから——気がつくと間違いをいつのまにか犯してしまっている。しかしおそらく、ここで怯んではいけないのだ。「どうせ間違えるんだ」などと開き直ってしまえば楽みたいだが、それは「間違えちゃった……嫌だなあ」という気持ちがつきまとうことでもある。それが出発点なんだから開放されることはない。

先に紹介したアホか狂人の決断主義者たちがやっていたのは、「間違えると嫌だなあ」という気持ちを敢えて無視して、あるいは最初から認識すらせずに、未来に進むということだった。

だがそれでは、信念・信仰・正義といった心の中の支えまで

失ってしまう。間違えたくないという気持ちこそが、それらの起源だからである。もちろん、心の中に信念・信仰・正義があったとしても、やはりそれ自体間違っている。我々はどうせ間違う。そもそも未来における成功が保証されないこと、将来失敗することが前提だ。正しい信念など誰も持てない。しかし、心の中に支えがあれば、我々は勇気を出すことができる。間違えたくないという気持ちを持ったままで、〝決断〟をすることができる。

ここには、【間違えたくない気持ち→信念・正義の心→間違うという認識→間違えたくない気持ち→……】という、三角形のループがある。三角形の頂点のどれかを削ると、他の部分も連鎖的に損なわれ、つまり勇気が損なわれる。「戦士」とは、三角の頂点のうち【間違うという認識】を失わないことだ。それによって、戦士は三角形のループ全体、ひいては真の〝決断〟に必要な勇気を保つことができる。

勇気こそが、アホにも狂人にもならずに、決断主義に至る唯一の方法なのだ。

確かなことはわからないのだが、この結論は『ジョジョの奇妙な冒険』を元に上遠野浩平が導き出した方向性ではなかろうか。ツェペリ男爵の〝ノミの勇気〟の話や、ジョルノ・ジョバァーナの〝覚悟と犠牲の心〟の話が、作者の中に根を張っていて、それが芽吹いたと考えることができると思う。

心を鍛えよ、救済はない

言うまでもないが【間違いたくない気持ち】は重い。重いから、歴戦の「戦士」でないとずっとは持っていられない。無理して重みに耐えていると、かえって歪んでしまうこともあるかもしれない。性格的に戦いに向かない人だっているだろう。

上遠野浩平は、「戦士」になることを、己を鍛える、強くなる、あるいは試練（ディシプリン）という単語で表現している。「戦士」になるとは、根本的に、精神的な筋トレなしでは成し遂げ得ない行為である。

スパルタじゃあるまいし、筋トレしない者は引きこもっていろ、とかいう社会にはしたくない気がする。だから我々はついつい決断主義を迂回する策や思想、誰もが分け隔てなく乗ることのできるノアの方舟を探したくなってしまう。社会が全体に与える教養、あるいは皆で作る共同体、そういったものに〝決断〟のデメリットを預けたくなる。

だがこの点について、上遠野浩平は常に厳しい判断を下す。筋トレができない、未来の不安に勇気なんて出せない、ならば君が死ぬだけだ。「それは君たちの仕事」なのだ。

残酷な判断だろうか？　論者によっては自己責任論と呼んで批判するかもしれない。しかし、先の引用部でも上遠野浩平が述べていた通り、これは自分自身がどう思うかという問題、心の問題に過ぎないのである。「戦士」の勇気は、現実が絶望的に残酷であるという事実とは、ましてや現実的な問題に対する解決策とは、何も関係がない。そして——個人的にここが最も見落としがちな

ポイントだと思っているのだが——そもそも、セカイ系だとか決断主義だとかいう話こそ、心の問題、自分がどう思うかという問題に過ぎなかったのではないか？

碇シンジが引きこもろうが、別に構わないのである。夜神月が社会の敵に成り果てようが、それも構わないのである。なぜならセカイは、誰かが決断できないまま精神的な死を迎えたとしても、社会の敵が現れようとも、粛々と継続するからだ。単に碇シンジや夜神月は己の人生に納得することは無いだろうというだけの話だ。

界面干渉学の向こう側にある『殺竜事件』の世界には、霧間誠一の本も流れついており、〝霧の中の一つの真実〟と呼ばれている。戦地調停士EDはその一節を紹介する。

「その中に〝人間にとって最大の快楽とは未来を視る瞬間にある。その時人は世界すら征服したような気がするものだ。逆に最大の恐怖は、自分のしていること、してきたことが全て未来に何の関係もないと知ったときだ〟という一節があるんです。しかしこの説に従うなら、人間のほとんどは常に最大の恐怖にさらされて生きていることになる」

もしも我々が、万人を救えるノアの方舟を望んでしまうのならば、それもまた、勇気の欠如なのだろう。セカイの未来と自分は関係ないという現実から目をそらしてしまった、恐怖に負けたということなのだろう。

思えば、ゼロ年代当時の我々はセカイ系文学を「きみとぼくの」とか称し、セカイと個人を直結するのが特徴、などと分析してきた。しかし、あれはやっぱり的外れだったのではないか。「世界と個人は関係していない」という事実こそが真のセカイの姿であり、セカイ系とはむしろ、真の意味でセカイと直結などしたくない、どうにかそれを避けたいという気持ちを表現する文学だったのではないか。

上遠野浩平は、ゼロ年代を通して繰り返し「戦士」を描き続けたが、それは同時に「戦士」が直視しているセカイの残酷さを描き続けることでもあった。上遠野浩平が「運命」に挑むにあたって、何よりも重視したのは、そうやってセカイと真に接続し、重い感情の荷物を拾い集めることだった。

弱い人間＝霧間凪という励まし

しかしそれでも、やはり残酷すぎではないだろうか？　いくら全てが心の中の問題に過ぎず、セカイとは無関係なのだとしても、強くないものは救われない、などという世界観が本当に上遠野浩平の結論なのだろうか？

僕はそうだと思う。だが、この結論を下したのは上遠野浩平でない。セカイが元から残酷なのだ。この記事の最初にも言ったはずである。異論は認める。しかし、事実は変わらない。

事実を前にして、我々にできることは、もはや励ましの言葉を

かけることぐらいだろう。上遠野浩平もそうしている。

例えば『ヴァルプルギスの後悔』で「運命」に対する勝利を決定づけた霧間凪というキャラクターは、他のどんな人物からも強い強いと言われて「戦士」の代表格みたいに思われているが、しかし物語が後半になるとその本質が語られだす。

霧間凪はこれまで、いくつもの戦いをくぐり抜けてきた。その大半が、既に起こっているトラブルの中に飛び込んでいったものだった。他人から命じられたものではない。義務感でもない。正義感というのも、きっと世間で言っているような意味では違うのだろう。先に状況がある。彼女はそれに対応しているだけだ。（中略）それが弱いと言うならば、彼女は弱い。自分でもよく「オレは誰よりも弱い」と言っている言葉には偽りがない。謙遜しているわけでも照れている訳でもない。そのことが他人に理解されないということも含めて、弱い。凪ならば誰よりも強い、というような、織機綺が考えている気持ちよりも弱い。綺のそういう願いに流されているだけだからだ。

強いと思われていて、実際に強さに満ちた行動をとって結果も出す人間が、実は誰よりも弱い存在で、自分でもそれを自認していたりする。また逆に、上遠野浩平は極めて強力な能力の持ち主をこそを「戦士」からは程遠い未熟者と描写する。最強という冠で語られるフォルテッシモなど、今や読者からはマスコットのように扱われている始末である。

では、貴方は自分のことをどう思っているのか？　自分の心は弱くて「戦士」になるような勇気はとても持ち合わせていない……とか思っているのだとして、それは真実なのか？　本当は貴方にも「戦士」の素質があるのかもしれないぞ？

……いや、わかりませんけどね。こんな励ましはやはりどうあっても無根拠でしかないし、何が真実なのかは分からないままだ。結局のところ、未来に保証はない。だが、貴方がもしも保証のない未来に不安を感じているならば、それは貴方が正確に「運命」の一旦を掴んでいるということでもある。勇気のトライアングルの三分の一までは既に指をかけているのではないと考えてもいいのではないか……いやそれすらもまた無根拠なのだが――という、ループにループを重ねていく形。

全て宇宙は螺旋である。終わりが無いのが終わり。いくら天才でも、まあいいじゃん、で〆たくもなるというものだ。

（ふじわら　さとし・ブログ執筆者）

特集＊上遠野浩平
多層真実世界

ブギーポップ・トゥルース

汀こるもの

『ブギーポップは笑わない』がジャンルに与えた影響について一筆、という依頼が来たのだが。ええと……ミステリオタクな話するしかないのかな……佐藤友哉先生はメフィスト賞つながりで属性かぶってないかな……悩んだって仕方ない。やれることをやれ。

「真実はいつも一つ！」というのがミステリの基本だ。だがこれはあまり現実的ではない。一つなのは〝事実〟であって主観の入った〝真実〟は人の数だけある。科学的検証とかエビデンスとか時代とともに移ろいゆくもので、どんなにロジックの刃を研いでも人間の主張は完全な客観にはならないものだ。実際、古いミステリで「いやこれ、科学的に無理だし」というものいっぱいあるし。「真実はいつも一つ、であったらいいなあ」くらいの認識。ミステリ作家のくせに根性がアンチミステリなのかもしれない。

MPLSとか統和機構の合成人間とか出てくる話で〝事実〟〝現実〟では無粋なのでここでは〝真相〟としよう。

第一作『ブギーポップは笑わない』はサイキック伝奇でありながらアンチミステリだ。真犯人がいるからミステリっぽいが、一番最初に開示される竹田啓司の物語などはロマンチシズムたっぷりで〝真相〟から遙かに遠く、〝真相〟を知る犯人が鼻で笑うようなものだ。

犯人は非現実的な超人の跋扈する〝真相〟をかなり正

確に把握して状況をコントロールしている。それを鼻にかけて悦に入る人物で〝真相〟を知らない普通人を蔑み、踏みにじる。得意げに〝真相〟を吹聴し、お前たちは何も知らないと嘲る。なので世界の敵としてブギーポップその他諸々に断罪される。

　ブギーポップの言う〝世界をマシなレベルに保っている人々〟は〝真相〟を知っても口を閉ざしてそれぞれの現実、各々の〝真実〟を生きる。

――ド直球でアンチミステリじゃないですか。〝真相〟が必要なのは読者であって作中人物ではない。誰よりも〝真相〟を求めているのにすれ違ってしまう末真和子もいるけど。彼女こそアンチミステリの象徴みたいなところがある。

　ブギーポップに与えられた時間は短い。自動的な存在なので。世界の危機と戦うのにそんなに時間かかってもらってはみんなが困るので。出ずっぱりだった『歪曲王』、大変だったじゃん。宮下藤花にも迷惑だし。家庭崩壊してるし浪人させたの流石にまずいと思うよ。

　だから物語の大半は普通人たちの主観で進行する。統和機構、MPLS側の倒叙パートもあるけど。

情報のコントロール技法としてはまず時間SF、それに叙述トリックに近い。

　著者が「情報の開示順」というものを意識しろと気づかされたのは高畑京一郎『タイム・リープ　あしたはきのう』だった。奇しくも同じ電撃文庫。

　これは時間SF小説だった。時間を行ったり来たりする超能力に目覚めた少女が細切れの未来の情報をもとに立ち回り、「現在」の辻褄を合わせていく。時間SFのお手本として今なお完璧な珠玉の名作。

　だが『ブギーポップは笑わない』は超能力者や人造人間は出てくるが、時間を行ったり来たりするのに異能力を使わない。回想シーンを使うのとも少し違う。語り手、視点人物を変えることによる時系列のザッピング。

　この頃に出てきたザッピング群像劇と言えば、ゲームだがセガサターン『サウンドノベル街 -machi-』。スマホ版も出ているようです。

　物語は全て同じ日の渋谷が舞台。とある人物Aの物語を読んでいると、途中で止まる。そこで別の人物Bの物語を読んでみると、人物Aが道が塞がっていて困っていたりする。プレイヤーは選択肢を選んで物語の進行を阻

害する障害を取り除く。

全員の物語を少しずつ進め、全員を同時にトゥルーエンドに導く仕組み。舞台が同じだけで全部違う話。

……面白かったけど実験作品だったなあ。制作もプレイヤーも大変だろう、そりゃあ。七曜会と外人部隊とダイエットを同時に読めって無理だよ。

ブギーポップは全く逆だった。ある人物の物語が終了すると、次の人物の物語が始まり、一つの事件が全く別の解釈を見せ、徐々にその巻の〝真相〟に近づいていく。それぞれの人物にそれぞれの〝真実〟があり、たった一つの〝真相〟はあるものの、各キャラクターが見た〝真実〟は多層に重なっている。……どっちかっていうと同時に全然違う話やってた『街-machi-』がおかしかったような気もするが……

竹田啓司の（他に比べると）平和な物語と末真和子が光と闇を行き来する物語、霧間凪がメサイアコンプレックスで足掻く物語、〝普通〟なのに普通でないことに巻き込まれてしまう新刻敬、統和機構の人造人間たちの悲喜こもごも、〝世界の敵〟の物語は全く違うものだが矛盾せず重なり合う。

ブギーポップは全てをまとめる狂言回しだ。どの〝真実〟も正しく、否定されるものではない。竹田がやたらタイミングが悪くロマンチストでありながらクソニブ男でもそれを非難するのは野暮というものだよ、ねえ。

これはミステリ的には〝多重推理〟に発展していく。一つの事件を複数の探偵が推理し、異なる視点から謎解きをして、どれが最も〝真相〟を言い当てているかを競う。少しずつ別視点の情報がプラスされて推理が変わっていく。ただ一つの〝真相〟が重要視され、「まあそーゆう解釈もできるかな？」程度の〝真実〟はガンガン撃墜されていくので正反対と言えば正反対。今どきは〝真実〟で〝真相〟の方を強引に書き換えるなどの飛び道具が出てきたり。

〝多重推理〟といえばPCゲーム『うみねこのなく頃に』。話が進むほどに新たな登場人物視点の新たな〝真実〟の情報が追加され、全く違う推理が現れる。「アンチミステリーvs.アンチファンタジー」という触れ込みだったが実質ファンタジーとアンチミステリの馴れ合いで〝真相〟と〝真実〟のどちらかをプレイヤーに選ばせるのは賛否両論だったが、意図は痛いほど伝わった。それにこ

とあるごとに魔女や悪魔がサイキック能力で戦うのがブギーポップっぽいし。いやそれは苦しいか。

さて叙述トリックは文章技法や、語り手の勘違いで「嘘ではないが〝真相〟でもない情報」で読者をミスリードする手法。ブギーポップにおいては語り手によって少しずつ情報が違うという形で使われている。

だが「老人を子供だと思っていた」みたいな勘違いは現実にはなかなかないとして、人によって立場や価値観が違い、また単純な思い違いで同じものを見ても全然違うことを思って語るというのはリアルでは当たり前のことではないだろうか？　極論、現実の人間は皆が皆、一人一人が叙述トリックの世界に住んでいるのでは？　ブギーポップで示される各キャラの情報のズレはこのようなリアルに近い。

格好はいいが、問題はある。……同じ話をちょっとだけ違う視点で何度も語られると、読者は飽きてしまうのだ！　タイムリープSFの欠点であり、いわゆるノベルゲームの「共通ルート」だ。二回目になると既読スキップ機能で容赦なく飛ばす。ハリウッド映画『All you need is kill』が「ここ、もう皆知ってるから飛ばすね！」と清々しいほどガンガン省略してコメディにしていた。この真逆をやってしまったのがアニメ版『涼宮ハルヒ』第一期の「エンドレスエイト」だったが、まあ言うまい。『涼宮ハルヒ』第一期の時系列シャッフルはブギーポップっぽかったのだが……。

これを避けるためにブギーポップでは極力、「共通ルート」を少なくしている。同じ話の違う場所、時間帯を描き、ほんの少しだけ「ここところは同じシーンですよ」というのを入れておく。そのために時間が行ったり来たりする。巻が変わるとダブるシーンが出てきたりするがまあ、それはその巻から読む読者もいるかもしれないので。これ大事なことですよ。つい大事なことは何度も書きたくなるけどぐっと堪えて。

時間はまっすぐに流れなくてもいい。真実は一つでなくていい。賑やかしのモブではない、世界を構成する人間たち。〝群像劇〟という手法がミステリの可能性をも広げた。その後、活躍の場をミステリ方面に伸ばした辺り、やはりアンチミステリの人という自覚があるのだろう。

ところでここで恐ろしい話が……この原稿を書くにあたり、ブギーポップシリーズを頭から読み返したところ

……

軌川十助のペパーミントアイスをずっと食べさせられ続けていたのに自分で全然憶えていなかった、今、そんな感じの衝撃に襲われています。

自作のあれもこれもブギーポップの影響じゃん！　いろいろ語っといて一番影響受けてたのは俺だった、マジかよ！　THANATOS7の時系列ザッピングだけじゃないじゃん。安全靴キックとか。該当箇所を数えると死んでしまうほど！

何でこの執筆依頼が俺に来たんだろう、最近定番のミステリ作家枠なのかな、と思ってたけどこれだけやってたら来るに決まってんだろ。こないだのKADOKAWAの忘年会で上遠野先生にご挨拶しとけばよかった！　てかミステリ作家のパーティーで普通に会うんじゃないのかあ！　どっちも講談社でミステリ書いてんのに何で会ったことないんだよ。

えっ怖い！　こんなに自覚ないのって俺、統和機構の実験台にでもされてたんじゃないの⁉　薬物盛られるかスプーキーEに記憶消されるかして小説書けって後催眠暗示かけられてたんじゃないの⁉　俺の母校、O高校だと思ってたけど実は深陽学園の卒業生なんじゃないの⁉　俺の真実はどこにあるんだ。助けて末真、分析してー！

お後がよろしいようで。

（みぎわ　こるもの・小説家）

特集＊上遠野浩平

少女詩歌

鏡 征爾

冬。春。夏。秋。冬。
春。夏。秋。冬。春。
夏。秋。冬。春。夏。
秋。冬。春。夏。秋。

失われた季節の記憶は遙かに遠く、
それでいてすぐ近くで響いている。

朽ちかけた四季が五言絶句のように、
心の内部を回遊する。

一句五言で白紙に紡がれたその言葉は
きみにとって、救いにも絶望にもなる。

単語を羅列する度に想起される過去は、
凶器にも定規にもなる。正確に自分の
現在地を推し量るための物差しだ。

理想と現実の距離を計測し、
その間に広がる差の絶対値に幻滅し、
アプリケーションで加工することもできない、
そんな理想とはかけ離れた現在が、
過去の希望のカタマリという名の、
光の弾幕に迎撃される。

だがそれによって形成された傷痕の残滓は、
時の経過を経るにつれ――、
やがて甘い疼痛をつれてくる。

早熟な十代だった。
極々（きわきわ）に自意識を高めていたきみは、たしかにそこにいた。

何者にもなれず、
それでも何かになりたいと願い、
それでいて何になればいいのかすらわからない。

お金も恋人も何もない。部活は二度辞めて友人からも絶交された。担任には職員室で割と冗談にならない暴言を吐いて不登校。初恋の少女には一ヶ月で振られ、ブランコを漕いだ。

通学路と家を行き来するだけの、代わり映えのしない退屈な毎日に、少々うんざりしていた。

そんなきみは、思春期の始まりに、いまはもう無くなってしまった寂れた千葉の書店の一角で、一冊の本の惹句に出会った。

〝――でも私は、死んでしまいたい〟

†

織機綺（おりはたあや）。

僕は『ブギーポップは笑わない』シリーズで知られる上遠野浩平作品で、その登場人物が好きだった。

デビュー作の重要な人物の名前に、拝借したくらい好きだった。

いま、僕は都内の一間に部屋を借りているが、そこにも持ちこむくらい、好きだった。

丁度ブギーポップがアニメ化する時期だっただろうか。店内には『ブギーポップ』シリーズがずらりと並び、平積みにされた山の中央の、一段高いところに書籍のプロモーションビデオが流れていた。

〝僕は自動的なんだよ〟

そんな印象的な台詞から始まるモノローグ付きの映像は、これまで見たことがない類いのもので、殺伐とした

思春期の僕の胸を打った。

時代の先駆けだったと思う。

その場で電撃小説大賞・大賞受賞作の掲題作と、織機（おりはた）綺が登場する第二作目の傑作、『ブギーポップ・リターンズ VSイマジネーター』のPART 1・2を買った。

そしてリア充運動部の連中に揶揄されながら、その小説を読んだ。おそらくラノベをきちんと読んだのはその時が初めてだったのではないかと思う。

現在で言えばライト文芸にあたる作品だ。すぐに読了した。

世界は、変わらなかった。

だけど僕の心に、鈍い疼痛のような残響を残した。

ゴウン、ゴウンと重苦しい音をたててゆっくりと衣類を洗う洗濯機のように、

ゆっくりと自分の心が動きだしていくのを感じた。

〝――でも私は、死んでしまいたい〟

そう告げる少女は、少女娼婦の役割をも与えられている。

ビジュアルがとても好みなので（そういう人は多かったと思う）、

まだ恋もしらない自分が、異性と目を合わすこともできない自分が、

からだを自由に男の手に委ねているということが、耐えられなかった。

だが、それがいい――。

変態の台詞かのようだが、あながち間違ってはいないと思う。童貞の心を的確にとらえた表現だ。

本当に彼女はからだを売っているのか？

本当に彼女は心なんて持っていないのか？

そんな焦燥じみた好奇心に駆られ、ページをめくる手が止まらなかった記憶がある。家出した際には総武線を端から端まで行き来して、深夜のコンビニでしゃがみながら『ブギーポップ・ミッシング ペパーミントの魔術師』をお尻が痛くなるまで僕は読んだ。



キャラクターに惹かせながら物語を駆動させる。
そんな上遠野先生の術中に見事に嵌まった気がする。
それ以降、『ブギーポップ』シリーズは自分の大切な書籍の一つとなった。
自分は少しでも必要でないと感じたら、物をすぐに捨てる性分があるのだが（だから部屋には極端に物が少ない）、未だに『ブギーポップは笑わない』と、この『VSイマジネーター』のPART 1・2は、引っ越しをする度に持ち歩いている。
アニメイトのビニールのブックカバーをつけて、置いてある。
あまりにも好きなので、自作で衣装を全部つくり、まだ誰もしていなかった頃、デビュー前に有り金をはたいてコスプレした。

ところで誰も喜ばない話題かもしれないが、上遠野先生が「オルガンのバランス」という傑作を掲載された『ファウスト』という伝説の文芸誌がある。
未読の方は是非。
ちなみにさらに誰も得をしない話かもしれないが、その文芸誌を、自分は衝動的に段ボールに詰めて青春の墓標です、といって編集長氏に送り届けようと思ったことがある。だがそもそも何も始まってもいなければ終わってもいないし、むしろ青春の墓標を構成する組成になりたいので、思い留まった。
（某氏へ。あの対談を載せてください。頼むから対談を載せてください。載せるっていったじゃないか！　遺書に書くからな！）

少々話が逸れた。

とにかく、純粋で無垢で曲がったことが許せなくて、ピュアで潔癖で通院すればナントカ障害と名付けられる可能性を秘めていて（近頃は何でもナントカ障害だ）、終わらない現実と終わらない世界と終わらない思春期を引きずっているきみは、ぜひとも上遠野先生の作品を読んでみてほしい。

そこには時代を一周したいまだからこそ、現在に鋭敏に訴えかける、詩的物語宇宙が広がっている。

〝――でも私は、死んでしまいたい〟

それは哀しみのメタファーだ。
永続的に続く「世界の敵」との格闘を、
可能にするだけのポテンシャルを秘めている。

きみはいつか必ず死ぬ。

その前に、自分のなかの世界の敵を、倒してほしい。
誰と戦っているのかわからないが、刺し違えてでも倒してほしい。

苦しみを悪いことだと思わないでほしい。
悲しみを悪いことだと思わないでほしい。
絶望を無様なことだと思わないでほしい。

それは世界の先端に触れる体験だ。

かつてアーネスト・ヘミングウェイはこう書いた。

「世界は美しい。戦う価値がある」

僕らは価値や意味と引き離された、最初の世代だ。
だけど、たった一度だけでいい。
美しさに、触れてみたい。

四季の美しさに、
過去の美しさに、
世界の美しさに、
未来の美しさに、

触れる契機を、僕らは手にしている。

冬。春。夏。秋。冬。
春。夏。秋。冬。春。
夏。秋。冬。春。夏。
秋。冬。春。夏。秋。

失われた季節の記憶は遥かに遠く、
それでいてすぐ近くで響いている。

朽ちかけた四季が五言絶句のように、
心の内部を回遊する。

一句五言で白紙に紡がれたその言葉は、
きみにとって地獄にも地獄にも地獄にも地獄にもなる。
だがその世界の敵だけが、きみに革命の契機を与えてくれる。

きみの魂は、それを知っている。

（かがみ　せいじ・小説家）

特集＊上遠野浩平

「なろう」と世界の戦いなら、世界の方を支援したい

上遠野浩平と現在のライトノベル産業

佐藤俊樹

1

上遠野浩平の作品が新たにアニメ化される、というニュースを読んだときは驚いた。それが『ブギーポップ』だというのには、さらに驚いた。最近のラノベやアニメの動向とは正反対のように思えたからだ。

つけ加えれば、私にとってそれは、どちらかといえば嬉しい驚きだった。

2

「ライトノベル」と呼ばれてきたジャンルが、急激に変調してきている。私だけでなく、かなり多くの人がそんな感覚をいだいているのではないだろうか。

街の書店での売り場も小さくなっている。新刊もすぐに品切れになるので、印刷部数も減っているようだ。電子書籍の影響もあるだろうが、ジャンル自体が活気を失いつつある。既視感あふれるキャラクター、既視感あふれる設定、既視感あふれるイラスト、既視感あふれる文章……。

「昔、よく似た匂いを嗅いだなあ」と思って、気づいた。AVが普及する前の、男性向けポルノ小説の匂いに似ているのだ。そういえば読んでいて、脈絡もなく女性の下着が見えたり、裸の美少女に抱きつかれたりする場面にも、ずっと頻繁に出会うようになった。そんなところまで似てきている。

ラノベというジャンルは、もともと読者の欲望には忠実だ。値段や刊行間隔、文章の構成から絵師（イラストレーター）さんの選び方まで、平均的な読者の欲望に効率的に対応するよう組み立てられてきた。ラノベ

とはそういうシステムだといってもよい。

けれども、それは裏返せば、ラノベ固有の自由さでもあった。読者の欲望に一定水準以上対応していれば、あとは何でもあり。簡単にいえば「萌えさえすれば、何でもあり」だ。その自由さがジュブナイルの恋愛小説や、ミステリ、SF、伝奇やホラーといった既存ジャンルも呑み込む形で、巨大な一つの小説世界を形づくってきた。ラノベというのは、そういうものでもあった。

そうしたラノベらしさが失われつつある。売れ筋のテンプレートだけ守ればあとは自由、だったものが、売れ筋のテンプレートだけであとは何もない。そんなジャンルに変わりつつある。数年前からそう感じることがふえていたが、創り手の作家の側でもどうやらそうらしい。

さがら総『教え子に脅迫されるのは犯罪ですか？　1時間目』（MF文庫J）の解説で、白鳥士郎がこんな風に書いている（三三一頁）。

> かつてこの業界は単純だった。売れているものの真似をすればよかったのだ。圧倒的な力を持つ天才が流行を生み出し、それ以外の者達は必死に天才達の模倣をして自分に才能があるように振る舞って見せれば何とかなった。
>
> だがそんな時代は終わった。
>
> 新人賞というシステムは完全に破綻した。増えすぎた模倣作がラノベ売り場を地雷原に変えた。

一読者の私には「天才達の模倣をしながら自分の才能を見せれば何とかなった」の方が適切に思えるが、そこには作家としての矜持もあるのだろう。それ以外の部分はほぼその通りだと思う。シンプルで「欲望を垂れ流しにしたものが求められているだけ。わかりやすい」（さがら総同前、六〇頁）。そんなものにラノベはなりつつある。

そして、これは私個人の見方だと断っておくが、その境目になったのは、いわゆる「なろう」系の洪水ではないだろうか。投稿サイトの作品が少し手を加えられて、ラノベの新刊として大量に登場するようになった。そんな「なろう」系の大量投下が変質をつくりだしたのか、その変質が「なろう」系の大量投下を呼び込んだのかはともかく、「なろう」系新刊の洪水とともに、それは始まったように思う（1）。

3

断っておくが、「なろう」系が、作品が、全てつまらないわけでは全くない。私も好きな作品や作家は何人もいる。あたりまえだが、「なろう」系であろうが、なかろうが、面白いものは面白いし、面白くないものは面白くない。乱暴なくらい新陳代謝の激しいラノベの世界では、作家の再デビューの貴重な機会にもなる（2）。

もちろん、欲望の垂れ流しが悪いわけでもない。例えば、ロリハーレムのさがら総の作品も、お下劣ハーレムの赤城大空の作品も、私は好きだ。少なくとも、ロリにもお下劣にも、あまりときめかなくなった初老の男性であるにもかかわらず、通勤帰りの書店で新刊を見ると買うくらいには……。『出会ってひと突きで絶頂除霊!』(ガガガ文庫)なんて題名の本をレジにもっていくのは、ほんと罰ゲーム気分だが、街の書店がなくなると困る人間なので、必要のないかぎりアマゾンでは買わないことにしているのだ。

模倣やぱくり自体が悪いわけでもない。全てをゼロから生み出す天才は、めったに生まれない。ほとんどの作家は他人の真似から始まり、そして最後までどこか他人の真似でありつづける。ついでにいうと、私のこの文章の題名も、とある有名な評論家の、とある有名な評論の題名の、ほぼぱくりである。

「なろう」系の多くの作品、よくある転生ものや異世界ものや測定まちがいもののつまらなさは、別のところにある。一言でいえば、ちゃちいのだ。実現できない欲望を実現させる、日常ではありえない結果をありえる世界にしてしまう。その反転がラノベの醍醐味であり、作者の腕の見せ所である。ところが「なろう」系の多くの作品(くり返すが、全ての作品、で**は**な**い**)では、そこがひどく平凡でちゃちい。すぐに成り上がれたり、最強になれたりする。あるいは、既存の筋書きが何のひねりもなく、くり返される。だから、つまらない。

最弱/最強型のプロットがわかりやすいから、それで説明しよう。本当は最強の実力をもつ主人公が、転生するか、異世界に飛ばされるか、評価基準の欠陥や測定まちがいかによって、「最弱」ランクにまで落とされる。そこから大逆転して成り上がっていく。――それが最弱/最強型のプロットだが、「最弱」になる設定が弱ければ弱いほど、逆転していく過程の描き込みが薄ければ薄いほど、本当は最強だから最強なのだという、わかりきった結論だけが残る。

一言でいえば、夢を描いているつもりで、夢も希望もないと自分から認めてしまう。日々つきあわされている現実世界と、結局同じになってしまう。そんなの、金払って読みたいですか? 中身がわからないようパッケージ化された新刊で買わされて、読んで楽しいと思えますか? 無料の小説閲覧サイトで十分でしょう……。

4

逆にいえば、「なろう」系の作品だからつまらないわけではない。「最弱」になる設定が意外でかつ説得的なものならば、大逆転が丁寧な伏線の上にあざやかに描き出されているならば、十分に面白い。

問題は、そうでない作品までもが、大量に売り出されていることだ。それによって「増えすぎた模倣作がラノベ売り場を地雷原

に変えた」。私自身はそう考えている。その安上がりで安定した供給源になったのが「なろう」系のサイトで、だからこそ、「なろう」系の大量進出とともに変質が始まったのではないだろうか。

その意味で、その変質をつくりだしたのは「なろう」系の作品でも、「なろう」系のサイトでもない。もちろん「なろう」系の作者たちでもない。もともと商品として書かれたわけではないのだから、独自性が緩いのはあたりまえだ。そういう作品までも書店の店頭に大量に送り込んだのは、出版社の管理職や編集の人たちである。

私自身も勤め人で、ついでにいえば専門分野の一つは組織論だから、何が起きたのかはなんとなくわかる。一言でいえば、短期的にはその方が効率的で、楽なのだ。

原稿の元がファイルの形ですでにあるのだから、催促する手間もかからない。〆切前に逃げ回る作家の首根っこをつかまえたら、愚にもつかない言い訳を大量に聞かされる。そんな拷問からも、オサラバできる。人気投票の順位で消費者の反応も大体予測がつくから、それにみあった部数を刷ればよい。

裏返せば、「これはすごいぞ!」とほれ込んで、上司にかけあって前宣伝に力をいれ、有力書店の売り場を必死で確保して、睡眠時間をぎりぎりまで削って頑張って、……結局、あんまり売れなかった。そんな悲惨きわまりない、いやそれどころか、自分の首まであぶなくなる経験もせずにすむ。

でも、それによって何が起きているかも、何が起きてしまったかも、もうわかっている。粗製乱造されたラノベもどきが大量に店頭に並べば、読者の方は、どれを買えばいいか、わからなくなる。もどきだから、ビニール包装された外見や帯の宣伝文句からは見分けがつかない。つかないように予め工夫されている。

だから、良さそうに見えるものを買うしかなく、そしてそれが実際にはもどきであれば、ひどく嫌な気分にさせられる。はっきりいえば、詐欺にあった気分になる。そんな経験が重なれば、だんだんラノベ売り場に寄りつかなくなる。書店の店頭でも、ネットの上でも。「そろそろラノベもおわりかな」「自分も卒業かな」と呟きながら。

実際、私もそうなりかけていた。安里アサトの『86―エイティシックス―』(電撃文庫)が出ていなかったら、たぶん、ラノベを新刊で買うこと自体をやめていたと思う(3)。見知った、好きな作家たちの作品が出たときだけ、売り場に立ち寄る。そんな消費者の一人になっていた。

5

実はこれ、この二〇年ぐらいの間に、多くの日本企業でくり返された悲喜劇でもある。例えば、ビジネスよりもビジネス書が好きな上級管理職が人事異動でやって来て、「組織改革」や「業務改革」を始めると、大体こういう顛末(てんまつ)に終わる。それこそ、お約

束の物語をなぞるように(4)。

ラノベでいえば、出版サイドにとって、作家を育てて売り出すのはたしかに賭けだ。失敗する可能性は少なくない。だから「なろう」系に頼りたくなる。そうすれば自分たちの費用も削減できるし、売り上げも予測しやすい。今風にいえばリスクを、すなわち損失の期待値を減らせる。

けれども、商業出版で賭け金を積んでいるのは、売る側だけではない。買う側の読者にとっても、賭けなのだ。ラノベは特にそうである。欲望垂れ流しの、ぱくりありのジャンルだからこそ、他人の欲望と自分の欲望がうまくあう保証はない。工夫を重ねた、とても魅力的な出だしが、ひどく退屈な展開とつまらない結末で終わることも少なくない(だからネットの試し読みもあてにはならない)。ラノベの購読者はそのリスクを負いながら、見ず知らずの新人作家や新シリーズの本を買っているのだ。

だから、「なろう」系の大量投下のような形で出版社がリスクを下げれば、その分、読者の側のリスクが上がってしまう。ラノベ業界はもともと、読者の平均的な欲望に効率的に対応するシステムでやってきた。だからこそ、両者の間に新たな win-win は成り立ちにくい。他のジャンルに比べても、はるかに。

経営学で有名な喩え話を使わせてもらえば、濡れたタオルを絞れば、水が出る。生乾きのタオルでも、力をいれて絞れば、なんとかなる。でも、もともと乾いたタオルを無理に絞れば、水が出るどころか、タオル自体が破れてしまう。

ラノベも同じだ。ラノベではもともと費用対効果の高さが追求されてきた。そのようにチューンアップして立ち上がってきた。だからこそ、新たに誰かがリスクを下がれば、誰かのリスクが上がる。そんなゼロ和ゲームになりやすい。胡麻とラノベは搾れば搾るほどよい、わけではない。

いや、本当はゼロ和ゲームですらない。読者が賭けに出るのは、以前試しに買ってみた作品が面白かったからだ。そういう過去の遺産があるからこそ、新たな作家や新たな作品も試してみようとする。気の利いたポップよりも、美麗なイラストよりも、何よりもまずその「成功体験」が、見ず知らずの新人の新刊をレジに運ばせてきた。

だから、「なろう」系の大量投下に頼る経営戦略が実際にやっているのは、出版社から購入者への、たんなるリスク転嫁ではない。そうした過去の遺産の、読者側の「成功体験」の食いつぶしである。過去の、何百という本当に面白かったラノベの遺産のおかげで、目先のリスクを回避する。そうすることで、実はその遺産をどんどん食いつぶしている。それが続けば、ラノベというジャンル全体が死に至る。タオル自体がずたずたに破れてしまう。

日本の会社は横並び志向が強い。だから一レーベルや一社が短期的な利益狙いに出れば、業界全体がそちらに引っ張られやすい。そんな脆さをラノベ業界ももっていたようだ。

6

要するに、だ。ラノベのように、中身の良し悪しが買い手には十分に判断できない形で販売される商品の場合、売り手の方で商品の質を守っていかないと、短期的には利益率が上がっても、中長期的には市場（マーケット）自体が潰れてしまうのである。

事業（ビジネス）モデルでいえば、そこは売り手と買い手の間の「暗黙の契約」で、ライセンス契約などと同じく、守っていかなければ業界全体が萎んでいく。そういうしくみの一つだ。その破綻はもちろん出版社もふくめて、誰にとっても最悪のbad endをもたらす。

『ブギーポップ』のアニメ化が私にとって嬉しい驚きだった、というのはそういう理由による。『ブギーポップ』は、大量投下される「なろう」系の作品とは対極的な位置にある。ナイトウォッチのシリーズ（徳間デュエル文庫、星海社文庫で復刊）にかぎらず、上遠野の作品でもやはり日常的な現実が反転されるが、その反転は主要なキャラクターの、そして平均的な読者の思い通りには、決してならない。つねに裏切られる。

にもかかわらず、読まされてしまう。その予想外と裏切りがさらに予想外と裏切りにつながっていく。そのつながりが分厚いリアリティをもつからだ。簡単にいえば、そのつながりが、意外でありながら、説得的なのだ。

上遠野の作品構造の詳しい分析については、以前、別の評論を書いたのでそちらを読んでもらいたいが（佐藤俊樹「世界を開く魔法 上遠野浩平という事件」『ファウスト』vol.5）、先ほど述べたように、大量投下される「なろう」系の多くは、欲望の垂れ流しだけに終わる。その意味で【欲望≫物語世界】だとすれば、上遠野の作品では【欲望≪物語世界】になっている。ラノベというジャンルのなかでは、これは実はかなり特異な性質だ。

面白いラノベでは、欲望と物語世界はむしろつりあう。つりあいつづける。「欲望を垂れ流す」だけではない、というのはそういうことだ。欲望とは別の何かがあることによって、物語世界が欲望とは独立した、自立的なものになる。簡単にいえば、欲望それ自体とはちがう、独自のリアリティをもつ。だからこそ、その世界で欲望が充たされる瞬間を「萌え〜〜」と娯しめる。たんなる自慰のオカズとはちがう何かとして。

こうした種類の面白いラノベの究極の作家は、依然として西尾維新だと思う。西尾の場合、物語ることへの作者の強い欲望によって、物語世界が強烈な展開力をもつ。その結果、「萌え〜〜」を提供したキャラクターまでもが、より強烈に物語を展開させるために、容赦なく殺されていく。「萌えキャラ殺し」の異名の通りだが、西尾の作品では、物語を支配しつくそうとする、その作者のサディスティックな欲望に読者の方も巻き込まれていく。いわば、わざわざお金を出してまで、自分が好きな「萌えキャラ」の無残な死を見せつけられるわけだが、それによって、なぜ

か、読者の側のマゾヒスティックな欲望が引きずり出されて、実現されてしまうのだ。

ちなみに『ユリイカ』なので現代思想風の注釈をつけておくと、このサディズムとマゾヒズムの交錯は、G・ドゥルーズが『マゾッホとサド』（蓮實重彦訳、晶文社）で抉り出したものにかなり近い（これも以前書いたが）。つくづく「えげつない」作家である。

ついでいうと、この交錯を、お下劣なスケベねたのスラップスティックにして見せるのが赤城大空で、真面目な恋愛ジュブナイルにするのが出口きぬごしなのだろう。特に赤城の場合、『下ネタという概念』（ガガガ文庫）だけではわかりにくかったが、『二度夏（ニドナツ）』（ガガガ文庫、小学館文庫で新装版）の後に『絶頂除霊』をシリーズ化するあたりは、ほぼ確信犯だと思う(^^。

7

上遠野浩平にも似たところがある。というか、西尾が上遠野の作品から学んだものの一つは、このキャラ殺しの技法と筆力だと思うが、上遠野の場合、赤城はもちろん、西尾に比べてもマゾヒスティックな部分が少ない。なんというか、キャラ殺しが起きる場面でも、裏切られる苦しみに耐える時間を読者にあたえず（マゾヒズムにとってその時間はかなり大事な要素なのだが）、あっさり死ぬ。あるいは、キャラ殺しさえ起らずに、ただ消えていく。あたかも最初からそうなると決まっていたかのように。

上遠野が他のラノベとはちがう、より正確には、彼の作品がどこかラノベっぽくないのは、そこだと思う。文芸全体をみても（と胸をはっていえるほどたくさん読んでいるわけではないが）、「私小説」に典型的に見られるように、近代日本語の小説には、マゾヒスティックな欲望やその周りを旋回する作品が圧倒的に多い。その意味でも、かなり特異な作家ではないだろうか。

そうした特徴は他の面にも表れていて、例えば上遠野の作品では、シリーズ化されたものだけでなく、全てのものが何らかの形でつながっているらしい、と考えられている。私も同意見だが、そのつながり方も、いわゆる「裏設定」とはことなる。

裏設定の場合、「実はこうなっていてね……」という、舞台裏を覗かせる所作が必ず挿し挟まれる。舞台裏を覗いてみたい、物語の先を知りたい、という読者の欲望があって、それを実現させるしくみが、裏設定の技法だからだ。

だから、裏設定は必ず表になる。TYPE-MOONのように、二次創作ありありに開放した上で、裏設定の供給自体を商品ラインに組み込むとか、永野護のように、作者自身が二次創作に走ってその作品を売りつけるとか(5)、やり方はいくつもあるだろうが、どちらにしても、裏設定は表になってなんぼのものだ。くり返すが、読者の欲望を仮想的に実現してお金に換えるのが、ラノベの王道である。

ところが、上遠野の作品にはそういう「ご奉仕（サーヴィス）」はない。作品

間のつながりを覗かせるわけでもない。いや、ちらつかせることすら、たぶんしていない。物語のなかで触れる必然性が出てきたから、示されてしまう。そんな感じだ。

わかりやすくいえば、上遠野の場合、最初から一つの世界が厳然とあって、その一部だけがたまたま語られる。それぞれの作品の展開によって、別の作品や別のシリーズに接触することがあり、結果的につながりが推測できる。ただそれだけだ。裏設定とはちがって、読者の欲望につきあおうとはしない。ツンデレでもなく、ツンドラでもなく、ツンツンでもない。最初からデレがない。

その意味で、上遠野は【欲望≪物語世界】の作家である。だから、各作品やシリーズの間に直接的なつながりはない。どこかでつながっているのだろうが、作品やシリーズ一つ一つの独立性が高い。それゆえ、作品ごと、シリーズごとに好き嫌いがわかれやすい。私の場合でいえば、これも以前に書いたが、『ブギーポップ』(電撃文庫)はあまり読めないが、『ソウルドロップ』(祥伝社ノン・ノベル)はいつも気になるし、『殺竜事件』(講談社ノベルス、講談社タイガで復刊)から始まる戦地調停士のシリーズは、今もお気に入りの一つだ。純粋な好き嫌いでいえば、『しずるさん』(富士見ミステリー文庫、星海社文庫で復刊)がやっぱり一番好きなのだが。

戦地調停士がお気に入りである理由の一つは、上遠野のなかではめずらしく、この連作がある種の反省性というか、自己言及性というか、論理的なメタ構造を組み込んでいるように見えるからだろう。

おそらく第一作の『殺竜事件』は単発のものだったと思う。ここでも「最強が最弱に負ける」という論理的な逆説があつかわれているが、この逆説は作品内で完全に解決される。というか、今気づいたが、これ、ラノベにおける最弱/最強型プロットの初出ではないだろうか?

詳細は省略するが(興味があれば「世界を開く魔法」前掲を読んでください)、『殺竜事件』ではこの「謎解きそのものが「この世界とは何か」を根底的(ラディカル)に考え直すことを強いる」。それによって、作品自体が自己言及される。そうしたオブジェクト/メタの関係性が、戦地調停士という特異な観察者の性格づけと共鳴し、さらに上遠野の他の作品群との関係性も作品世界の設定に組み込む形で、シリーズ化されていったのではないか。

もちろん、これもあくまでも「(私にはそう)見える」にすぎない。上遠野の物語世界は、決して直接的に観察されることはないからだ。

8

だから、上遠野は冷たい、残酷な作家である。ツンデレでもツンドラでもツンツンでもなく、本当にデレがない。好き嫌いを強く呼び起こすだけでなく、上遠野だから好き、とも言わせてくれない。

けれども、だからこそ、今、上遠野の作品があらためて読まれるとしたら、アニメという形にせよ、再刊という形にせよ、新たな読者に届けられるとしたら、私は嬉しい。欲望を垂れ流したものだけが求められている、かのようになりつつあった現在のラノベにとって、とりわけ必要な作家だと思うから。

だって、ラノベでもさんざん描かれてきたじゃないですか。

――デレるだけでは、飽きられて、棄てられるよって。

註

(1)「新人賞というシステムは完全に破綻した」という白鳥の言葉がこれを指すのかどうかは、解説の文章が短いこともあり、十分に特定できなかった。なので、ここではあくまでも私個人の見方を述べておく。
　しかし、評論家ではなく、作家がこのような解説を書くこと自体、かなりの異常事態だと思う。私が『アニメック』や『月刊ニュータイプ』を毎月買っていた頃の、井上伸一郎は本当に良い編集者だったから、社長就任のニュースは肯定的に受け取っていたのだけど、カドカワ大丈夫か?と本気で心配になった。

(2) まさか『ウィッチハント・カーテンコール』(ダッシュエックス文庫)の紙城境介の新作が、「カクヨム」経由でスニーカー文庫で読めるとは思わなかったが、裏返せば、たとえ転生設定や密室&歴史ミステリやロリペタ美少女の貴族探偵や無双騎士や……の魅力的なアイテムを満載できても、作り込んでいく作風の作家はいかに簡単に弾き出されるのかを実感させる事件でもあった。

(3) とはいえ、『鋼殻のレギオス』(富士見ファンタジア文庫)の後、ようやく新たな作品世界を創りつつあった雨木シュウスケの『黒騎士さんは働きたくない』(ダッシュエックス文庫)が打ち切りになったりとか、虎走かけるの『ゼロから始める魔法の書』(電撃文庫)の続篇『魔法使い黎明期』が講談社ラノベ文庫から出たりとか、私のような旧型(オールドタイプ)のラノベ読者には、首をかしげる出来事が相変わらず起きているが。

(4) ついでにいうと、多くの場合、始めた当人だけは「組織改革に成功した!」として、もっと偉い地位に昇進して、その部署からいなくなったりする。そのあたりも、お約束である。

(5) 佐藤俊樹「傀儡(くぐつ)は宙(そら)を跳ね回る」『ユリイカ』二〇一二年一二月号増刊(総特集:永野護)参照。

(さとう　としき・社会学)

特集＊上遠野浩平

電撃文庫の『ブギーポップ』って、何がそんなにすごいんですか？

山中智省

"不気味な泡（ブギーポップ）"の再浮上

角川スニーカー文庫の水野良『ロードス島戦記』、富士見ファンタジア文庫の神坂一『スレイヤーズ』、そして、電撃文庫の上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』――。若年層向けエンターテインメント小説の代表格として知られるようになったライトノベルのなかでも、その誕生・発展の歴史に名を刻んできた不朽の名作たちが、昨今、再び熱い注目を集めている。

折しも本稿執筆の前年は、角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫、電撃文庫といったライトノベルの主要レーベル群、ならびに、各レーベルが生んだ前掲の名作たちを対象とする周年事業が複数重なった年だった。例えば、第一巻「灰色の魔女」刊行から三〇年が経過した『ロードス島戦記』の場合、OVA版のデジタルリマスターブルーレイBOXや新装版『ロードス島戦記RPG』の発売等に加え、今後は水野良の書き下ろし小説の出版も予定されているという。また、富士見ファンタジア文庫とライトノベル雑誌『ドラゴンマガジン』の創刊三〇周年を記念して、KADOKAWA／富士見書房は実に一八年ぶりとなる『スレイヤーズ』の長篇新作「アテッサの邂逅」を発刊。発売直後に重版を果たすなど、大反響を呼んだのは未だ記憶に新しい。

そして、やはり二〇一八年に創刊二五周年の節目を迎えた電撃文庫もこれらの例と同様、現在まで多彩な記念企画を続々と展開しており、その一つこそが、「25周年にふさわしい超強力なメディアミックス」(1)の一環として実現した『ブギーポップは笑わない』の再TVアニメ化である。

一九九八年二月に電撃文庫が刊行した『ブギーポップは笑わな

い』は周知の通り、第四回電撃ゲーム小説大賞（現：電撃小説大賞）において「大賞」を受賞し、上遠野浩平が小説家デビューを飾った記念碑的作品である（図1）。同作の内容は、世界の危機を察知すると高校生の少女・宮下藤花から自動的に浮かび上がってくる存在「ブギーポップ」を物語の要としつつ、深陽学園で発生した女子生徒の連続失踪事件を時間軸と視点が異なる五つのエピソードから描き出し、最後に事件の真相が明らかになるというもので、構造的にはミステリー色が強い作品である。他方で、五つのエピソードには視点人物となる少年少女がそれぞれ登場し、彼らが抱える等身大の思いや悩みを交えながらストーリーが進行するという意味では、現代日本の高校を舞台とした青春小説の性格も持ち合わせていると言えよう。このほかにもSF、ホラー、オカルト、サスペンスなど、複数のジャンルの要素を取り入れている点が、同作の大きな特徴の一つとなっている。

また、『ブギーポップは笑わない』を含むシリーズ作品は本稿執筆時点で全二二巻に達しており、累計発行部数は四八〇万部を突破したという（2）。なお、発刊から間もない二〇〇〇年前後には早くも、TVアニメ化、実写映画化、コミック化といったメディアミックスを成し遂げており、今や名実ともに「電撃文庫の代名詞とも言える人気シリーズ」（3）として、その地位を確かなものにしているのである。とはいえ、発刊からすでに二〇年が過ぎた現在、もはやライトノベルの古典に数えられる作品となりつつあるわけなのだが、今回で二度目となるTVアニメ化を受けてまさにあの〝不気味な泡〟よろしく、業界最前線のトピックとして再び浮かび上がってきた形だ。さらに二〇一九年一月からはTVアニメの放送開始に合わせ、電撃文庫は初期シリーズ作品の新装版単行本の刊行をスタートさせている。したがって、これを機に同作はまた新たな読者を獲得しつつ、今後も引き続き、新旧の読者の間で脈々と読み継がれていくことになるのだろう。

ところで、こうした『ブギーポップは笑わない』の再浮上に伴って現れた広告などに目を向けてみると、「エンタテインメントノベルの金字塔」、「エンタメノベルの流れを変えた伝説の作品」等々、同作の功績を踏まえた文言が散見されることに気づく。その意味するところを、おそらく往年のファンは自ずと理解できたように思われる一方で、特に若い世代の場合、いまいちピンとこなかった――という読者が少なからずいたのではなかろうか。「え？『ブギーポップ』って、何がそんなにすごいんですか？」といった素朴な疑問が出てきても不思議ではないほどに、やはり二〇年という月日の経過は、新旧の読者に認識のズレを生じさせている可能性が否めない。

ゆえに、まずはこうしたギャップの存在を念頭に本稿では、『ブギーポップは笑わない』の登場が若年層向けエンターテインメント小説／ライトノベルの世界に与えたインパクトの具体相を、発刊間もない頃の同時代評などを手がかりに概観していく。その

上で、上遠野浩平を輩出した電撃ゲーム小説大賞、ひいては電撃文庫に焦点を当てて同作の登場背景などを探るとともに、この古典的名作が今再び、我々の現前に浮かび上がってきた意義についても考えてみたい。

『ブギーポップは笑わない』の特異性

『ブギーポップは笑わない』が与えたインパクトの様相をめぐっては、著者である上遠野浩平自身の証言を交えたものも含め、これまでに多数の指摘が見受けられる。代表的なところでは、二〇〇〇年代に入って顕在化したライトノベル・ブーム、新たにデビューを果たした『キノの旅』の時雨沢恵一や〈戯言〉シリーズの西尾維新といった若い世代の作家たち、一大ムーブメントを築いた「セカイ系」などの動静に着目し、同作との影響関係を論じた言説群が挙げられるだろう。

また、前島賢『セカイ系とは何か　ポスト・エヴァのオタク史』（ソフトバンク新書、二〇一〇年）のように、一九九〇年代後半に社会現象となったアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の後継作品に相当するライトノベルとして『ブギーポップは笑わない』を捉え、「自意識」というテーマの継承を含むその特異性を指摘する声も多い。それゆえに、「90年代中盤、このメディアでは水野良『ロードス島戦記』や神坂一『スレイヤーズ』といったファンタジー小説が主流だった。〔中略〕ところが、1998年に刊行された作品（引用者註：『ブギーポップは笑わない』）によって、その光景は大きく変わ」[4]ったとする見方が、現在では通説化している感がある。

ちなみに前島が述べている「ファンタジー小説が主流だった」



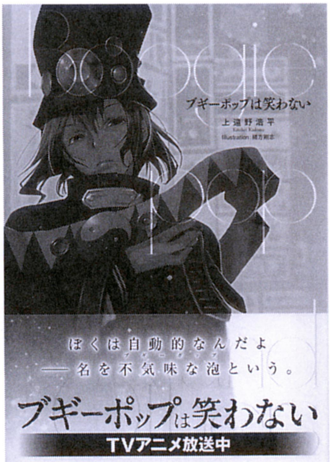


図1　上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』の電撃文庫版（1998年）と新装版単行本（2019年）

状況について多少補足するなら、前段階としてまず、一九八〇年代における各種ゲームブックや『D&D』をはじめとするTRPGの流行と、『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』といったCRPGの勃興があった。こうしたファンタジー隆盛の流れを受けて当時の若年層向け小説からは、TRPGやCRPGの要素を取り入れた異世界を舞台とする作品（ライト・ファンタジー）が登場し始める。そして、特に一九八八年刊行の『ロードス島戦記』と九〇年刊行の『スレイヤーズ』の大ヒットが追い風となり、角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫を筆頭に複数のレーベルが同様のファンタジー作品を次々に生み出した結果、ファンタジー・ブームが業界を席巻していったのである。

閑話休題。さて、続いては『ブギーポップは笑わない』発刊後の時期に目を移し、当時にみるインパクトの大きさを具体的に把握すべく、まずは『SFマガジン』一九九八年五月号に掲載された三村美衣の同時代評を取り上げてみよう。ここで三村は特にその文体や舞台に着目しつつ、「ヤング・アダルトにありがちな饒舌さを一切はぶいた、淡々とした文体で学校の日常風景や高校生の恋愛模様を描きながら、その裏で進行する「事件」を立体的に浮かび上がらせていく。この手法が、いかなる非日常をも時の流れの中に埋没させていく「学校」という場所の特殊性をきわだたせて、不思議な魅力を生んでいる」(5)と同作を評していた。一方、翌年の『活字倶楽部』一九九九年冬号において三村は、前述のファンタジー・ブームが沈静化した後の業界動向を踏まえ、次のように述べている。

ここ二、三年のヤングアダルト・少女小説界の最大の争点は、異世界ファンタジーブームを継ぐのは何かってことだ。オカルト、なかでも陰陽師ものが最有力候補と目されてきたが、異世界ファンタジーに比べてお約束ごとが多くて不自由なためか、ブームと呼ぶほどには、追随する作家が少ない。結果的にSF、ホラー、ファンタジー、学園ものなど、さまざまな作品が混在し、ジャンルの幅が広がっている。今年の新人賞作品は、この様相を見事に反映して、内容は多種多様。なかでも電撃ゲームノベル大賞を受賞した上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』（メディアワークス電撃文庫）はジャンル分類しがたい混然とした魅力を持ち、構成力、個性、新鮮さともに際だった超弩級の新人作家で、拙さまでが計算された魅力かと疑いたくなる、〝ひとりモーニング娘。〟(6)

これらの同時代評は、『ブギーポップは笑わない』の発刊からほぼ一年以内のものである。その間にもシリーズ作品の刊行がコンスタントに続いていたとはいえ、わずか一年のうちに同作と著者である上遠野浩平は、三村の評で「異世界ファンタジーブームを継」ぎ得る作品・作家と見なされるようになるほど、確かな存



図2　「新世紀エンターテインメントグランプリ」の最終結果発表記事
(『電撃 hp』Vol.2、メディアワークス、1999年、140-141頁)

在感を示していたわけである。また、この点に関連して興味深いのは、一九九八年八月に始まった「電撃文庫創刊5周年大感謝祭」に伴う読者投票企画「新世紀エンターテインメントグランプリ」(九九年二月結果発表)において、同作がグランプリ(得票数第一位)に輝いていたことだ(図2)。この企画は「来るべき21世紀〜新世紀〜にむけて皆様が期待する注目作品」に読者が投票することで、「期待する最もブレイクしそうな作品」を選ぶものであり(7)、なればこそ先の結果はまさしく、当時における読者からの注目度や期待度の高さが如実に表れたものだったと言えよう。

　そして、二〇〇一年の『活字倶楽部』で上遠野浩平の大々的な特集が組まれる頃には、以下の引用にも見える「ブギーポップ以降」という言葉とともに、前掲の「エンタメノベルの流れを変えた〜」の文言に至る評価が概ね確定していた模様だ。このほか、例えば『本の雑誌』二〇〇一年二月号掲載の「特集ティーンズノベルを読もう!」内で行われた大森望、みのうら、北上次郎による座談会でも、上遠野浩平を「今の流れを決めた人」(みのうら)、『ブギーポップ』の登場で、そのあと出る作品の傾向が変わった」(大森)と見なす発言が確認できる(8)。

> 当時、十代半ばから二十代頃をターゲットにしたファンタジー小説といえば、異世界を舞台として、カタカナの名前の登場人物が魔法で派手に戦う、という作品が主流だったなか、現代(と思われる)の高校を舞台にして、一見ありふれている少年少女たちを描いたこの作品は、却って異色で目を引いた。ひとつの事件を、複数の登場人物の視点で多方向から見てゆく、という構成も、ほかに類がないおもしろさで読者を増やし、やがてメインターゲット以外の大人の読書家のあいだでも話題を呼んで、雑誌の紹介記事や書評などでたびたび取り上げられることとなる。そしてこの一冊はさらに波紋を広げて、ついには「ブ

ギーポップ以降」という言葉まで生まれ、いまもなお、熱心なファンを増やし続けているのだ。(9)

すなわち、『ブギーポップは笑わない』は既存のファンタジー作品には見られなかったテーマ、舞台、構成、ジャンル横断的な内容などといった特異性を持ち合わせていたことから、登場時には若年層向けエンターテインメント小説／ライトノベルの流れを一変させたと言われるほどのインパクトを業界内に与えていた。その結果として、まさしく先の「ブギーポップ以降」という言葉に象徴されるように、作品史上の重要なターニングポイントに位置づけられたのである。

電撃ゲーム小説大賞の目指す先に現れたもの

さて、これまで『ブギーポップは笑わない』は先述した通りの評価を得てきたわけなのだが、無論その契機は〝不気味な泡〟のごとく「自動的に」浮上したわけではない。それを創出したものとは何だったのかを考える時、やはり電撃ゲーム小説大賞の話題を外すことはできないだろう。

一九九三年六月にメディアワークス(10)が創刊した電撃文庫は、先行する角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫と同様、マンガ、アニメ、ゲームとの親和性が高い若年層の読者を主要ターゲットに据えつつ、ジャンル不問の多様なオリジナル作品やビジュアル要素を前面化した造本、各種メディアミックスなどを武器に成長を遂げ、現在はライトノベルの最有力レーベルとして知られている。そんな電撃文庫が新たな作品・作家を恒常的に生み出す上で大きな強みとなっているのが、文庫創刊を機に創設された公募新人賞である。「電撃ゲーム三大賞」の名称で始まったこの賞は当初、電撃ゲーム小説大賞、電撃ゲームイラスト大賞、電撃ゲームデザイン大賞の三部門で構成されており、各々において優れた人材の新規発掘が企図されていた。創設当時のメディアワークス社長・角川歴彦は、ゲーム雑誌『電撃アドベンチャーズ』一九九四年一月号(創刊号)に掲載された「創設宣言」を通して、そのねらいを次のように説明している。

ゲームとはコミュニケーションであり、文化であり、そして、何より楽しく面白い。その評価はストレートであるがゆえに嘘がない。ゲーム小説とは知性であり、メディアミックスが実現した時点で総合芸術であり、そしてゲームと同じく楽しく面白い。若く新しい才能がこの生まれたばかりの世界に蝟集して、限り無い可能性を予感させる。どうか、電撃3大賞が豊かな才能の発掘に成功することを——末永く、珠玉の実り多い成果を実現させることを期待しています。(11)

このうち電撃ゲーム小説大賞はその名称が示すように、創設時

からゲームの要素や感覚を取り入れた小説を広く募集していた。例えば『ブギーポップは笑わない』が見事「大賞」を獲得した第四回の募集要項を参照すると、募集内容には「ゲーム感覚にあふれた、オリジナル長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず」と明記されており、第一回から続く「臥龍覚醒 眠れる才能を叩き起こせ!!」というキャッチフレーズのもと、作家志望者に対して投稿を呼び掛けていたのである（図3）。ただし、注意すべきなのは、ここで言う「ゲーム」とは一般的なゲームそのものではなく、前掲の角川歴彦による「創設宣言」からも垣間見えるように、「既成のメディアを超越した最先端のエンターテインメント」(12)という意味合いが強かったことだ。したがって、同賞はゲームというメディアを前面に出しながらもその裾野はかなり広く、多様なエンターテインメント小説の受け皿となる可能性を持ち合わせていたのである。



図3　第4回電撃ゲーム3大賞の募集チラシ（募集要項は裏面）

　では、『ブギーポップは笑わない』は「大賞」を受賞するにあたり、どのような評価を得ていたのか。この点を把握すべく、第四回の選考委員を務めていた安田均の選評内容を確認してみると、「今回は、従来のSFやファンタジーものに比べ、学園ものが目立ちました。ただ、ゲーム小説という言葉にこだわるなら、この二つのバランスをとるのはなかなかむずかしいようです。〔中略〕受賞作（特に大賞）は、それをパズルゲーム性という新しい角度で、うまくクリアしています。これからは、その辺も注目されるべきでしょう」(13)として、ゲームと小説とのバランスがとられた「パズルゲーム性」が高く評価されていたことが分かる。さらに発刊時の文庫帯に見られた安田の帯文では、「ミステリ、学園、食人鬼、多重人格、それらを見事なキャラクター描写と斬新なパズル構成で読ませる。大型新人の登場に拍手を！」と評されており、やはり同作の「斬新なパズル構成」に言及しつつ、それを実現した上遠野を「大型新人」と紹介していたのである。

　このように従来の「ゲーム」や「ゲーム小説」の枠にとらわれることなく作品の新規性・斬新性を評価し、ジャンル横断的な内容をも許容する姿勢が、電撃ゲーム小説大賞には顕著に見受けられた。だからこそ『ブギーポップは笑わない』という、複数の特異性を持つ作品の受け皿としても機能し得たのである。なお、一九八三年に角川書店のパソコンゲーム雑誌『コンプティーク』の

創刊を手がけ、メディアワークス設立にも尽力した佐藤辰男は、その背景を次のように語っていた。

92年にメディアワークスを作って、翌年に電撃文庫を創刊するんですが、まず作家の問題がありました。角川スニーカー文庫から移って電撃文庫を始めたようなものですから、スニーカーでデビューした作家はすべてスニーカーで活躍してもらわなくては困る。だから、うちは新人を発掘しなくてはなりません。そこで『電撃ゲーム三大賞』を設立して、作家の供給源としました。これが大きな節目ですね。スニーカーで育ってきた作家の傾向をみるとわかりますが、ファンタジー作家が電撃文庫で育つと思ったのですが、応募作品を見たら、予想以上に多様性がありました。これには驚きましたね。我々はコンプティークを基盤に、ファンタジー作品などの路線を自ら作り出してきた経験から、"こういう作品が応募してくるだろう"とおおよその予想をしていたんです。しかし、約10年の歴史を経て、応募される作家さんたちの表現したいものの幅が広がってきたようです。第1回の金賞を受賞した高畑京一郎さんの『クリス・クロス』もゲームは意識してはいるものの、私が従来考えていたゲームや、ファンタジーとは違った世界でした。でも、こういった作家たちによって電撃文庫のカラーが決まったわけです。つまり、作家たち自らが電撃文庫の多様性を演出してくれたんです(14)

以下で佐藤も指摘している通り、結果として電撃ゲーム小説大賞は創設以来、多様性に富んだ作品・作家を次々に見出していくこととなり(15)、対外的には「ゲーム小説とは対極にあるような、今までのティーンズノベルとは違う、才能をもった作家がどんどん出てきている」(16)公募新人賞として、読者や作家志望者の間で注目を集めたのである。一方で、「作家たちによって電撃文庫のカラーが決まった」、「作家たち自らが電撃文庫の多様性を演出してくれた」との言葉通り、電撃文庫は同賞の成果を受けて、「新人をどんどんピックアップしていって、新しい作品性でやってい」くレーベルの方向性を決めたとされる(17)。

本稿で確認してきた事柄を踏まえるなら、電撃ゲーム小説大賞の目指す先に現れたもののうち、一九九〇年代における電撃文庫最大の転機が『ブギーポップは笑わない』だったのは間違いない。加えて発刊から実に二〇年間、同作は着実にシリーズ作品を積み重ねながら、ライトノベル雑誌『電撃hp』、『電撃文庫MAGAZINE』での連載や各種メディアミックスなどを経て、後発レーベルであった電撃文庫を躍進に導く原動力となってきた。ひいてはそれが、今日において同作を「エンタメノベルの流れを変えた伝説の作品」と見なす所以にもなったのである。

「今、ココ」に再浮上した機会を生かして

電撃文庫にとどまらず、若年層向けエンターテインメント小説／ライトノベルの作品・作家に対しても多大な影響（転機）をもたらした不朽の名作、上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』。紙幅の都合もあり全ての事柄を扱うことは叶わなかったものの、なぜ「エンタテインメントノベルの金字塔」、あるいは「エンタメノベルの流れを変えた伝説の作品」と見なされているのかについて、その理由や背景を、本稿が多少なりとも再説できたようであれば何よりである。

もとより、『ブギーポップは笑わない』が電撃文庫や作家・読者・編集者らとともに歩んだ二〇年の歴史をめぐる探究は、ライトノベルが今日まで発展を遂げてきた過程はもちろん、現在の多様化・複雑化した小説や出版の状況を捉え直していく上でも、重要な指標になり得ると考えられる。あるいは、その一端として本稿が今回着目したように、新旧の読者の間で作品の前提知識や受け取り方にどういった違いが生まれているのかなど、不朽の名作だからこそ可能なアプローチも興味深いところだ(18)。そして二度目のTVアニメ化を含む電撃文庫の周年事業を経て、業界の最前線へと作品・作家がともに再浮上を果たした今は周囲の関心も高く、まさにこうした探究成果を蓄積・発信していく好機と言えよう。

ちなみに、本稿の冒頭でふれた水野良『ロードス島戦記』や神坂一『スレイヤーズ』の場合は昨年の時点ですでに、安田均・水野良ほか／マーク・スタインバーグ監修／大塚英志・谷島貫太・滝浪佑紀編『東大・角川レクチャーシリーズ00『ロードス島戦記』とその時代　黎明期角川メディアミックス証言集』（KADOKAWA、二〇一八年）や、拙著『ライトノベル史入門『ドラゴンマガジン』創刊物語　狼煙を上げた先駆者たち』（勉誠出版、二〇一八年）等のまとまった成果が見受けられた。対して『ブギーポップは笑わない』や上遠野浩平に関しては管見の限り、どうやら本誌『ユリイカ』がその端緒となりそうである。ゆえに、本誌と及ばずながら本稿が、今後の探究推進に向けた新たな布石の一つ、初発の〝泡〟とならんことを願わずにはいられない。

註

（1）「電撃文庫25周年公式サイト」、https://dengekibunko.jp/25th/mediamix/、二〇一九年二月二三日閲覧。
（2）『電撃文庫MAGAZINE』二〇一九年三月号（Vol.69）、KADOKAWA、二〇一九年、一三頁。
（3）『電撃文庫総合目録２０１５』、KADOKAWA／アスキー・メディアワークス、二〇一五年、四四頁。
（4）前島賢『セカイ系とは何か　ポスト・エヴァのオタク史』、ソフトバンク新書、二〇一〇年、五八―六〇頁。

（5）三村美衣「ＳＦブックスコープ YOUNG ADULT」、『ＳＦマガジン』一九九八年五月号、早川書房、一一二頁。

（6）三村美衣「少女小説・ジュブナイル・ヤングアダルト最前線 少年少女の書物 １９９８年のトピックス」、『活字倶楽部』一九九九年冬号、雑草社、六三頁。

（7）『新世紀エンターテインメントグランプリ ノミネート作品目録』より引用。

（8）「特集 ティーンズノベルを読もう！」、『本の雑誌』二〇〇一年二月号、本の雑誌社、一五頁。なお、『ブギーポップは笑わない』をめぐる同時代言説の動向については、拙著『ライトノベルよ、どこへいく 一九八〇年代からゼロ年代まで』（青弓社、二〇一〇年）に詳しい。

（9）「上遠野浩平作品紹介『ブギーポップ』シリーズ」、『活字倶楽部』二〇〇一年夏号、雑草社、一九頁。

（10）角川書店のいわゆるお家騒動に伴い、角川歴彦や佐藤辰男といった旧・角川メディアオフィスのメンバーによって一九九二年一〇月に設立された出版社。

（11）「電撃ゲーム３大賞 募集要項・電撃ゲームデザイン大賞・応募ポイント」、『電撃アドベンチャーズ』一九九四年一月号（創刊号）、メディアワークス、一九九四年、九四頁。

（12）「電撃ゲーム３大賞 入選作発表！」、『電撃 G's マガジン』一九九七年一二月号、メディアワークス、一二六頁。

（13）「電撃ゲーム３大賞 第４回受賞作品決定!!」、『電撃アドベンチャーズ』一九九七年一一月号（Vol.23）、メディアワークス、一〇一頁。

（14）「創刊10周年記念インタビュー 電撃文庫とともに歩んできた年月 メディアワークス代表取締役社長 佐藤辰男」、日経キャラクターズ編『ライトノベル完全読本』、日経ＢＰ社、二〇〇四年、一一三頁。なお、電撃文庫の創刊ラインナップの著者は、水野良、中村うさぎ、松枝蔵人、寺田憲史の四名で、いずれも角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫での執筆歴を有していた。

（15）『ブギーポップは笑わない』登場までの受賞作の例としては、第一回の土門弘幸『五霊闘士オーキ伝 五霊闘士現臨！』（大賞）、高畑京一郎『クリス・クロス 混沌の魔王』（金賞）、中里融司『冒険商人アムラフィ 海神ドラムの秘宝』（銀賞）。第二回の古橋秀之『ブラックロッド』（大賞）。第三回の川上稔『パンツァーポリス１９３５』（金賞）、栗府二郎『ＮＡＮＩＷＡ捜神記』（金賞）。そして、第四回の上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』（大賞）、橋本紡『猫目狩り』（金賞）、阿知太郎『僕の血を吸わないで』（銀賞）などがある。

（16）前掲注8に同。

（17）「電撃文庫・鈴木一智インタビュー」、前掲『ライトノベル完全読本』、五二頁。

（18）例えば、特に若い世代の読者の受け取り方について、峰守ひろかず著／三上延原作・監修『ビブリア古書堂の事件手帖スピンオフ こぐちさんと僕のビブリオファイト部活動日誌２』（電撃文庫、二〇一八年）の内容は示唆に富むと思われる。同作では、主人公の高校生・前河響平が『ブギーポップは笑わない』をビブリオファイトの紹介本に選び、試行錯誤の末、その面白さを熱心にプレゼンする様子が描かれている。

（やまなか ともみ・ライトノベル研究）

特集❖

上遠野浩平

——『ブギーポップは笑わない』『ぼくらは虚空に夜を視る』『殺竜事件』……真夜中に踊る小説のダンス

Kouhei Kadono :
Novelist



Kouhei Kadono :

Novelist in the Dark

❖インタビュー❖ *interview*

泡沫と消えぬうちに——可能性の書法

上遠野浩平 Kouhei Kadono

聞き手・構成＝飯田一史 Ichisi Iida

二〇一九年に二度目のTVアニメ化を迎えた『ブギーポップは笑わない』は上遠野浩平のデビュー作であり、一九九八年の刊行以来、二〇年経った今も進行中のシリーズである。周知のように、上遠野作品は「ブギーポップ」「ナイトウォッチ」「戦地調停士」「ソウルドロップ」などの各シリーズ、全作品がなんらかのかたちでリンクしている。著者のデビューから二〇年経ち、当初読者からは茫洋としたものに見えていた上遠野世界の姿は（新たな謎を呼び込みつつも）徐々に明らかになり、作品間の繋がりはいよいよ深まってきた。そしてその蓄積を存分に活かした近作「エンペロイダー」シリーズなどでは、驚愕かつ怒濤の展開を見せている。現在の上遠野浩平の考え、そして今だからこそ見える上遠野浩平像を照射したい。

八〇年代を憎悪している人間が、八〇年代から受け取ったもの

―― 上遠野さんの作家的なバックグラウンドについて、SFやミステリー側からの掘り下げは過去のインタビューでもなされてきましたが、そうしたインタビューや上遠野さんの書かれたエッセイ、そして作品を読むともっと多様な文脈が流れ込んできている作家であるように思います。まずは上遠野さんのデビュー以前、思春期を送られた八〇年代のことを中心にうかがえればと思います。永江朗さんの編著『作家になるには』でのインタビューの中で、日本人作家で最初に意識して読んだのは畑正憲さんだとおっしゃられていますよね。上遠野さんとムツゴロウさんの影響関係をどう頭の中で結びつけていいのかわからないのですが、どういうところがお好きだったのでしょうか?

上遠野　好きというか、小学生のころから子ども向けにリライトされたSFなんかはやたら読んでいたんだけど、「作品」とは別に「作家」というものに興味が出てきた時期に体系的に読んだ最初の作家、という意味ですね。中学校の図書館に作品集が揃っていて塊として読みやすかったから、そのとき『ムツゴロウの○○記』と題されているものを半年くらいかけて集中して読んだんです。その後、畑先生が『ムツゴロウの動物王国』をはじめテレビによく出るようになって世間的には「おだやかなおじさん」というイメージになったんだけれども、違和感がありましたね。本ではけっこうエグいことも書いているし、ギャンブル大好きだし（笑）。ただ、そういうことも含めて「作家というのは何をする仕事なのか」「作家はこういうこともできるのか」を勉強したわけです――何もあんな特殊な作家から学ばなくても、と今になって思うけれども。

―― そうですね（笑）。

上遠野　畑先生はどんべえというメスのエゾヒグマを飼育していたんだけど、本によって描写が違うな、と気づいたりもしましたね。本当は冬眠中に藁だか木の枝が喉に入って窒息死したんだけど、フィクションで描くときには劇的な演出にするために猟師に銃で撃たれて死んだことにしているんだな、とかね。

そのあと、橋本治先生についても同じようにまとめて全部読むということをやりま

した。ただ、畑先生は中学生のころ一気に読んで以降はまったく読んでいない一方で、橋本先生の著作はずっと読んできました。今気づいたけど、自分自身をキャラクター化するという意味では畑先生と橋本先生は似ていますね。俺はそういう方向にはいかなかったけれども。

――小説もエッセイも書くしキャラも立っていて、なんなら小説以外の仕事の方が有名な「作家」と言うとどうしても上遠野作品に登場する霧間誠一を想起してしまいますが……それはさておき。いま橋本治さんのお名前が挙がりましたけれども、視点人物や人称を変え、時系列を前後させながら描く『ブギーポップは笑わない』のスタイルは、八〇年代に橋本治さんの『桃尻娘』や氷室冴子さんがやられていたことの反復であり、ジュニア小説では『スレイヤーズ！』や『オーフェン』をはじめとするファンタジーが全盛だった九〇年代中盤にあえて学園ものを選んだのも、上遠野さんとしては「先祖返りのつもりだった」と以前おっしゃられていましたよね。

上遠野　登場人物のクラスや年数、名前とかが細かく書いてある連作短篇というスタイルはあからさまに『桃尻娘』から来ています。『桃尻娘』はあとがきがなんというか異常で、そこから「あとがきには気合いを入れなければいけない」ということも学んだわけです。『ブギーポップは笑わない』のあとがきに関係者への謝辞が書いてないのは当たり前なんですよ。だって、受賞が決まる前にあとがきができていたんだから（笑）。それも「人生終わってないけど先に自分の年表を書いちゃうんだよ」と橋本先生が言われていたことの影響かもしれないですね。

――「終わっていないのに先に年表がある」と言えば、永野護さんの『ファイブスター物語』を思い出します。上遠野作品も長大な時間軸の中で縦横無尽に時代と場所を選んで物語を展開していくというスタイルは『FSS』と似ているのではと思っていました。上遠野さんは『ダ・ヴィンチ』の永野護特集（二〇〇四年一一月号）にもエッセイを寄せていましたよね。

上遠野　まあ俺は怖くて年表は発表できないけどね（笑）。投稿時代にいろいろな作品の研究をしていた中のひとつに『ファイブスター物語』もありましたから、当然、永野先生の影響もありますよ。俺はロボットファンでもあるので、そっちの比重の方が大きいですけど。『ファイブスター』で特徴的なのは主人公が平気で変わっていくことですよね。それから永野先生の、変化していくことを恐れない姿勢にも勇気をもらいましたね。さすがに映画『ゴティックメード』が公開されたあとにレッドミラージュの名前まで変えちゃったのにはびっくりしましたけど（笑）。

――八〇年代に影響力を持ったジャンルとしては伝奇バイオレンスはどうですか？投稿時代に最終選考まで残ったとき選考委員に夢枕獏さんがいて、「キャラクターがいい」と褒めてくれて励まされた、とのことでしたが（『活字倶楽部』一九九九年夏号）。

上遠野　朝日ソノラマの新人賞ですね。夢枕先生の作品に限らず、あの時代の伝奇小説はリアルタイムで追いかけていたという

よりは、あとからまとめて勉強した感じです。夢枕先生の『魔獣狩り』は設定的に作ったこととドラマで起こっていることが一致しなくなっていくんだけど、それを意識的にやるようになっているんですよね。序盤で扱っていた空海の話はどっかにいっちゃって、戦うばっかりの話になる。それで戦いだけをやるシリーズとして『餓狼伝』を始めたら、延々続いて終わらなくなる（笑）。これは別に悪口を言っているのではなくて、たとえ話が当初敷いたレールから脱線していってもおもしろければ気にしない、キャラクターの勢いを止めないようにしよう、という姿勢は自分も見習おうと思っています――まあ、あまり見習えていない気もしますが。俺の場合は「ああ、このセリフで終わりだな」と思うとそれ以上その巻で書く必要がないなと思って閉じてしまうので（笑）。

　むしろ資質としては菊地秀行先生の方が近いんじゃないかと思いますね。始まった当初は『吸血鬼ハンター"D"』シリーズよりも八頭大が出てくるエイリアンシリーズ（トレジャー・ハンターシリーズ）の方が人気だったんですけど、残ったのは『D』だった。ファンタジーの強さを感じます。

――ブギーポップの攻撃手段がワイヤーなのは、菊地秀行作品に出てくる秋せつらの武器が妖糸であることを連想させると思うのですが……奇しくも秋せつらも黒衣で二重人格ですし。

上遠野　それはよく言われるんだけど、あの不自然な死神をどうすればいいかと考えたときに糸くらいしかないなと思ったわけです。糸には操り人形のイメージもあるし、見えるのか見えないのかわからない曖昧さもある。直接は触れていない距離感といったものも表現できる……といった理屈は全部後付けなんだけど（笑）、なんとなくそういう風にも説明できるようなものとして浮かんできた。ただあの糸の素材がなんなのか、どこから入手してきたのかは触れない。

　あとはブギーポップのイメージで根っこにあったのは、『新・必殺仕置人』に出てくる死神でしょうね。あいつはすごく特殊ですけど、かっこいいと思ったんですよ。必殺シリーズは再放送でまとめて観て、初期作品には惹かれたんですよ。必殺を観て針や糸のような儚くてよくわからないものにロマンややばさを感じたのは間違いない。ブギーポップが剣や拳で戦わないのはそのせいでしょうね。

――今回のTVアニメ版のブギーポップの攻撃描写は必殺シリーズっぽさが少しあるなあと思いましたが、上遠野さんは『ブギーポップ』の原点は必殺シリーズや『宇宙刑事ギャバン』などの映像にあり、そういうものを小説でかっこよく表現するにはどうしたらいいかと考えた（『SFマガジン』二〇〇一年一月号）、と昔からおっしゃられていましたよね。作品にヒーローを出さなねばと思うが気恥ずかしいのでどう誤魔化すかを考えている、とも（『SFマガジン』二〇一七年八月号）。

上遠野　気恥ずかしいというか難しいんですよ。だから『製造人間は頭が固い』では視点人物のウトセラではなく犬がヒーローとして危機に颯爽と駆けつける（笑）。

――（笑）。八〇年代には七〇年代の劇画

のパロディが流行るなど、ヒーロー的な存在をバカにする風潮もあったと思うのですが。

上遠野　そういうものは嫌いでしたね。「くたばれ」と思っていた。

――　エッセイで「八〇年代を憎悪している」と何度か書かれています（『ファウスト』vol.8など）が、そういうところですか？

上遠野　まあそうですね。プリンスも橋本治先生も大好きだし、ロボットアニメの傑作も八〇年代に集中していると思っているくせに「八〇年代は嫌い」ってどういうことだ？　と思うよね（笑）。でも橋本先生も当時言っていたんですよ。「本当は享楽しているくせに真剣にやっているやつをバカにするような輩はでーっきれーなんだよね」と。映画『THIS IS IT』や『ボヘミアン・ラプソディ』のせいで当時の本当の空気がねじ曲げられて世に伝わっている気がするけど、マイケル・ジャクソンだって八〇年代にバーンとうけたあと何年もまともに活動できない期間があったし、クイーンも八〇年代には笑われ者で、フレディが死ぬことでもう一回盛り上がった部分があった。どれだけすごくてもキワモノはいづらい時代だったわけです。そこに未来がない気がしたのかな。

――　ガンダムすら『ZZ』ではコミカルで軽薄な路線を（少なくとも序盤は）取らざるをえなくなった時代が八〇年代ですもんね。

上遠野　『ZZ』の主題歌「アニメじゃない」の作詞は「おニャン子クラブ」を手がけた秋元康ですからね。ガンダムの歌詞を秋元康が書いた時代、ということですよ。こんなことを言っても当時を知らない若いやつには全然伝わらないと思うけど（笑）。『ジャンプ』はそういう斜に構えた空気をぶち破って、ツッコミなんかはねのけてやる、という路線だから好きでしたね。

――　じゃあ、軟派な『サンデー』なんかはあまり好きではなかった？

上遠野　いや、『サンデー』はそれぞれの作家性をいろいろ出していた雑誌ですから、個別に作家を追いかけていた感じです。藤田和日郎先生の『うしおととら』も載っていたわけで。それに、椎名高志先生がデビューしてからしばらくの間たくさん描かれた短篇は私にとっては「どんな風に作品を作っていけばいいのか」のお手本、教科書のような感じでした。その中で一番当たった『GS美神』を連載してヒットさせるわけですけど。

――　九〇年代に登場することになったブギーポップは八〇年代的な茶化しではないと。

上遠野　日本に限らず、「八〇年代や九〇年代の代表的なヒーローって誰？」と言われるとなかなかわからないわけですよ。ターミネーターやレクター博士は悪役で、彼らは何かをするわけでもない。『ダイ・ハード』は主人公に危機が訪れるばかりで生き抜くのが精一杯。それが九〇年代末になるとハリー・ポッターが出てきて、映画が始まると二〇〇〇年代を代表するキャラクターになる。ただハリー・ポッターはいたいけな子どもで、ある意味では被害者だし、能動的じゃない。そういう時代だったもんで、自分のキャラクターを作るときに困ったわけです。受動的なやつばかりを書

くとつまらないし、かといって能動的に動くやつが失敗する話で読者に受け入れられるのか?と揺れ動く感じだった。……結果、ブギーポップはそういうものとは全然無関係にいるやつになったわけですけど。それで時代と合っていたのか、今も合っているのかと言われるとわからない。俺は最近のアメコミ作品でよくある、ヒーローが「正義とは何だ」みたいに悩むのは好きじゃないし。

――『ブギーポップ』では「自動的」である霧間凪も悩まないですね。

上遠野　そうですね。正義の味方を描くことには血道をあげているけれども、何が正義なのか悩むということはどうでもいい。ハリウッド映画なんかでは「家族や恋人を助けるべきか、世界を救うべきか」で主人公の葛藤を描こうとするけれども、あんなものはいらない。そんな選択に立ち会う必要がないのがヒーローだろうというのが俺の感覚ですね。映画で言えば、最初の『ロボコップ』が好きなんですよ。だけど最新作みたいに「家族を守るために戦う」となるとドン引きしちゃう。ロボコップは抽象的な何かで戦っているだけだったのがよかったのに。

――つまり上遠野作品のヒーローは実は古典的なヒーロー像だということですよね。昔の東映時代劇の主人公や月光仮面は悩まない。ある意味では内面がない。

上遠野　内面がないというより、「そんな描写はいらない」ですね。もちろん内面を掘り下げて「正義とは何か?」を問うていく話としては『ウォッチメン』なんかすごくよくできていると思いますけど、ああいう作品で描かれている「正義」って簡単にファシズムになっちゃうんじゃないの?とも思う。だからああいうものは自分の作品では排除している。理想としては『アンパンマン』ですよ。アンパンマンがジャムおじさんやバタコさんみたいな身内ばかり助けるようになったらダメでしょ?　そうじゃなくて困っているカバオくんとかを助けなきゃ。

――(笑)。

上遠野　そういう子どもっぽい正義感みたいなところに収まらないかな、と思っているわけです。

『ブギーポップ』の時代性と変化

――『活字倶楽部』二〇〇五年六月号のインタビューでは『ブギーポップ』について「不透明な時代の空気感を描いて」云々と評されることには納得していない、とおっしゃられていましたが、今日のここまでのお話をうかがっていても、作品を時代や社会と絡めて語る/語られること自体がイヤということではないわけですよね。『ブギーポップ』に対する「不透明な時代の空気」という分析がご本人としてはしっくりこなかっただけで。

上遠野　ブギーポップは時代と関わらないで自由でいてほしいと思いつつ、ムリだろうなとも思います。キリストの表象ですら時代に合わせて変遷しているわけで、時代を超越するのはどんな存在でも不可能ですから。『ブギーポップ』が「時代性がありますよね」と言われる作品になったことに

関しては「え？　こんなに時代とズレている人間が書いたのに？」とずっと思っていたけど、今思えば、運が良かったんだろうなと。俺個人の意識としては当時も今も二〇年間ずっと世の中からズレ続けていると思っているんだけど。

もともと『ブギーポップは笑わない』の骨格、モチーフになったのは特撮映画の『フランケンシュタイン対地底怪獣（バラゴン）』ですから。それをどうすれば新人賞の下読みの人にすんなり通してもらえるか、そのためには舞台をどうすればいいか……と考えて、『桃尻娘』的な手法をやってみたり、三角関係の要素を足し算的に入れ込んでいったわけです。結果、書きながら「ああ、こうすれば読者に通じるのか」ということを手ごたえとしてつかまえられた感触があった。そこが、それまで自分が投稿時代に書いていた作品との違いでしょうね。以降、読者が入りこめる共通言語とは何かということについては神経質というか意識的になりました。

――　書く前から確信があったわけではない、と。

上遠野　『ブギーポップ』で誰を書くのが大変かというと、凪とブギーポップなんですよ。ああいう浮世離れしたやつを説得力のある描写をするためには、第三者の視点から一人称を積み重ねていけばいいんだ、と書きながら発見したわけです。いろんな視点から断片的に描いていくと事件の重層性が出てきて、「ああ、こうやれば読者はパズル的に読み進めてハマってくれるかも」というのも後付けで気が付いた。ああいうやり方が新しかったかといえばそうではなくて、小説では古典的な手法のひとつではあるんだけれども「今ならいけるかも」という感触があった。そのころタランティーノの『パルプ・フィクション』や『エヴァンゲリオン』もありましたからね

――と言っても当時の俺はどちらの作品のこともさほど意識していなかったんだけれども。

まあ、時代の流れを読むなんてことは不可能ですよ。だって、ディックはあれだけ「売れたい、認められたい」という思いを抱えながら死んでいったのに、死んだあと四十年近く経った今ではこんなに評価されて『高い城の男』の新作ドラマが作られているだなんて、生前のディックからしたら信じられない世の中になっているわけでしょう。ディックにお金を貸してあげた側のハインラインとは、すっかり立場が逆転していますよね。もっとも、『ブレードランナー』の続篇にはディック色がびっくりするくらいなくなって、レプリカントが「虐げられた存在であると同時に選ばれし天につながる挑戦者でもある」という特別性まで薄れていて「なるほど、ディック色を薄めれば続篇が作れるのか」と思わされましたけどね。

――　たしかに（笑）。

上遠野　そう考えると、今「ディックが人気だ」と本当に言っていいのかもわからない。

――　『ブギーポップは笑わない』に関しては再アニメ化された映像をご覧になって、改めて気づくこと、思うことはありましたか？

上遠野　初期の頃は地味だったんだな、と。

地味で済んでいたというのもあるし、地味でよかった頃に戻りたいという気持ちもある。九〇年代末だったから「連続殺人鬼」の事件で通用したけれども、今ではたとえ連続殺人が起こっても、八〇年代末に宮崎勤が事件を起こしたときほどはマスメディアも盛り上がらない。連続殺人鬼自体がもはやバリューにならない……あえて言ってしまえば「商品にならない」。今の方が恐ろしい時代だとも言えますね。昔は「連続殺人鬼が敵です」ということで成立したけれども、今だと「弱いな」と思われてしまうだろうな、と。『ジョジョ』だってDIOという帝王を第三部で倒したあとで、第四部は吉良吉影を敵にできた。「一般人に完全に紛れ込んで生活している連続殺人鬼ってすげえ」と思えた、なんだったらむしろ斬新にすら感じたわけです。だから、若い視聴者が今回のアニメを観てどう思ったのかはわからない。「弱くてもかまわん」というふうに受け止めてくれ、とは思いましたけど。

――『ブギーポップ』は一九九七年に起こった酒鬼薔薇聖斗事件（神戸連続児童殺傷事件）の影響で残虐描写を減らしてほしい、と編集者に言われて直した部分があるそうですね。

上遠野　まあその点に限らず編集者とはいろいろやりあっていて、人の肉を食うシーンについて「直してほしい」と言われ、結果、直接バリバリ食うのではなくて、ぼやかすけれども一回人体をバラバラに分解してから食う描写にすればいいという結論になぜかそのときは着地した。「大丈夫？　これでOKなの？　もっと残酷になってない？」とは思った。

――（苦笑）。

上遠野　だけど別に編集部と深刻な対立があったわけではないですよ。「受賞した以上、ここで絶対やってやるんだ」と思っていましたから。ただ「修正してくれ」と言われても黙って素直に言うことを聞かなかっただけです。デビューしたとしても売れなかったら次の本を出せなくなる、「こっちは進退が懸かってるんだ」という気持ちでムキになっていたんで、何か言われたとしても編集者の言うようには直さない。しかも「直して」と言われたらすぐ考えて書き直して、翌日には渡していた（笑）。

――（笑）。他には当時の編集者とのやりとりで印象に残っていることはありますか？

上遠野　紙木城直子とか新刻敬のせりふで語尾を「だぜ」「だよ」と書いていたけど、「もっと女の子っぽくしなさい」と言われたことには反発していましたね。「直せ」と言われたから、普通の女の子っぽくするのではなくせりふの語尾をもっと不自然にしたんです。そうしたら芝居っぽくなりましたね。そっちの方に振り切って昔の少女マンガみたいな「かしら」と言うやつにしたのがしずるさんですけど。

――なるほど。

上遠野　でも『ブギーポップ』も二作目が出て以降はほとんど何も言われなくなった。電撃では珍しくないんだけど、『ブギーポップは笑わない』で新人賞を受賞してから本が出るまでに八カ月くらいあって、本が出る前から『VSイマジネーター』や『パ

ンドラ』を書いていたんですね。で、『ブギーポップ』が出たら売れちゃったもんで言わなくなったのもあると思うし、さんざんやりあって「こいつには言ってもムダだ」というのもあったんだと思う（笑）。他の作家の話を聞いていても、そのへんは売れたか売れなかったかで作家への対応は全然違うでしょうね。「こっちの方向性でいけるんだ」という気持ちが編集部にあるのかないかでね。もちろん、過激なことを書いて評価されちゃうとそっちに引っ張られるという危険性もありますけど。

――『ブギーポップ』の初期は一冊の本の中で章ごとに時系列が大きく前後したり、視点人物の切り替えがありますが、それ以降の上遠野作品ではそんなにしなくなりますよね。これは時代の空気的なものと関係がありますか？

上遠野　いや、それに対する単純な答えとしては「もうやったから」ということですね。それからもうひとつ理由を言うとすれば「そういうやりかたを必要とするネタはそんなにあるわけじゃない」。あの作品世界ではブギーポップが一番異様で、それを説明するためにブギーポップ以外の人物からの視点で書く、ということをやっていた部分も大きい。でも巻が進むと読者の中に「ブギーポップってこういうやつね」という共通了解ができてきて、説明しなくてもよくなった。正直、ややこしい構成を考えることについては『VSイマジネーター』のPART 1あたりで燃え尽きている。

――まだ二作目じゃないですか（笑）。

上遠野　そのあと『歪曲王』で逆に時系列の入れ替えを一切しない、時間の省略もしないで最初から最後まで進行するという筒井康隆先生の『虚人たち』のような凝ったことをやって――視点人物は変わっているから、結果、省略はしているんだけれども――あれで気が済んだ。そのあとは凝ったことをしまくっていたプログレバンドが疲れて普通のポップス歌手になった、みたいなもんですね。

――ジェネシスとか（笑）。

上遠野　変なことをやりまくっていたピーター・ガブリエルが普通のポップス歌手になっちゃったことと似ている、と（笑）。まあ、それを恐れなくなった、ということでもあります。でも巻単位では時間軸が順番に進むわけでもないし、主人公も変わるけどね。あとは『海賊島事件』では過去の時制と現在の時制がそれぞれ同時に進行していくという『ゴッドファーザーPART 2』みたいなことをやったし、『恥知らずのパープルヘイズ』では入り組んだ回想もやっているから、まったくやらなくなったわけではない。ただ、今は読者にそういうしかけが目に付くようにやるのではなくて、なるべく気づかれないように書く。構成に懲りすぎると今の読者には「うぜえ」と思われてしまうかな、と。

――時代性の話に戻しますが、『ブギーポップは笑わない』に関して「学園ものは先祖返りのつもりだった」ということでしたけれども、まだライトノベルという呼称が一般的ではなく「ジュニア小説」とか「ヤングアダルト」と呼ばれていた時代に刊行された初期の『ブギーポップ』と、二〇一四年から刊行された『螺旋のエンペロ

イダー』に出てくる、超常的な能力を持ったMPLS（の候補者）たちが通うNPスクールでは「学園もの」と言っても内実がずいぶん変わっているなあ、と思います。

上遠野　それも時代というより、位置づけがそもそも違いますね。『ブギーポップは笑わない』の学校は、決して楽園ではない。俺は学校に行くのが苦痛だった人間だけれども、別に自分の中高時代の思い出は投影されていない。かといって、そのころまでにあったようなマンガに出てくる学校のイメージとも違うし、『ブギーポップ』が出たくらいのころにやっていたTVのバラエティ番組『学校へいこう!』とかでは描かれないものでもある。といってもギスギスした現実のドキュメントでもないんだけれども、ちょっとイヤな感じのする場所、という感じ。

一方『エンペロイダー』に出てくる連中は、昼間は普通の学校に別途行っていて、NPスクールは「塾」的な存在。そこでは日本の学校によくある同調圧力になびこうとするやつはダメで、統和機構に所属している講師連中は「俺たちをリスペクトするような生徒は話にならん」と思っているような世界です。『ブギーポップ』には教師は登場させていないんだけれども、もし出てきたらおそらく先生がえらそうにしているであろう世界なんで、全然違いますね。『エンペロイダー』はいわば生徒全員が中二病でなければならない場所で、その中で才牙虚宇介はむしろやる気がないから目立つ。……でもたしかに読者からしたらNPスクールは『魔法科高校の劣等生』とかに近いイメージなのかもしれない。

――どっちも兄妹の話ですしね（笑）。

上遠野　まあこっちの妹はずっとツンツンとしていて全然兄貴にデレてくれないから商品にならない（笑）。と言ってもちゃんと『魔法科』を読んだわけではないんだけど……電撃系の作品は距離が近すぎて読めないというか、研究できていないですね。人づてに「こういうのが流行ってますよ」というのはぼんやり聞きはするものの。

――そうなんですか？『ブギーポップ』が『エンブリオ』二部作あたりからだんだんアクション色が強くなって、異能力バトル化していったのは、作品内での必然性だけでなくて、ライトノベルで異能力バトルものが徐々に流行ってきたことに対する上遠野さんなりのアンサーなのかな、と思っていました。

上遠野　そのへんの意識はしていないですね。『エンブリオ』のころはまだそういうものが流行っていた印象はなくて、増えてきたのはもう少しあとじゃないのかな？『HUNTER×HUNTER』の影響でそういうものが増えたんじゃないかと思っていますが。俺の場合は単純に「アクション性があったほうが作品として成立しやすいだろう」ということが一番大きい。ただ『ブギーポップ』の能力バトルは「最強が誰だ」とか「どっちが強いか」みたいなことはどうでもよくて、能力の優劣は決しない。アクションの状況をつくるためにしか能力バトルは使われていない――あくまで『ブギーポップ』に関しては〟であって、他の作品では別ですけど。

アクションが増えていったのは、ドラマ

は対立構造から生まれやすいから、という理由もある。そして、ある時期以降、読者が共有できるイメージは、現実世界で起こるドラマよりもむしろ能力バトルの方がわかりやすくなっているという逆転現象が起こっているのでは、とも思う。今はさらに進んで、一般向けのドラマとファンタジーの区別がなくなってきていますよね。直木賞的な作品でも平気でファンタジーっぽい設定があって、超自然現象が平気で出てくる。東野圭吾先生が大ヒット作家になられたあたりで潮目が変わった気がします。

――たしかに新本格全盛のころは東野さんは「ちょっと毛色の変わったことをやっているミステリー作家」という印象だったのが、ある時期から完全に逆転して東野さんの方がメインストリームになりました。ところで今ファンタジーという言葉が出ましたが、上遠野さんは、世間一般のファンタジー観と相容れないだけで、自分の小説は基本ファンタジーだと思う、とおっしゃられていますよね（『SFマガジン』二〇一七年八月号）。では上遠野さんの考えるファンタジーとは何だろうと思って補助線を探すと、『アニメージュオリジナル』vol.3のアニメレビューの『装甲騎兵ボトムズ』論があります。『ボトムズ』は「リアルロボットものの頂点」だと言われているけれども実は物語の構造自体はリアルというより神話的な叙事詩であり、それを描くためにミリタリーのディテールを積み重ねているものだから、自分としては「ファンタジー」と呼びたい、とお話しされていました。

上遠野　世間ではファンタジーを穏当な、やわらかそうなものとして扱っている気がするけれども、もっとカナズチみたいに固くて現実をぶん殴るようなものだと思っています。たとえば『殺竜事件』のモデルはアシモフの書いたSFミステリー『鋼鉄都市』で、現在のわれわれの世界とは異なるロジックを組み立てていった上で展開される謎を扱っている。まああれは「ファンタジー」というのは口実で、中身は半分以上「SF的な異世界」と呼んだ方が適切だと思う。超自然現象を導入したミステリーといっても、たとえば山口雅也先生の『生ける屍の死』はゾンビがいる世界での殺人事件を描いているけれども、こういう意味でのファンタジーではないですよね。ただ、探偵小説をファンタジーに近づけるのだとすれば、ああいうものの方が可能性があるんだろうなとも思う。『殺竜事件』以降あのシリーズはどんどん「これはミステリーなのか？」みたいな方向にいっているしね（笑）。

――でも、世に出たのは『殺竜事件』が最初ですけど、事件シリーズの原型はデビュー以前の投稿時代から書かれていて、それを日本ファンタジーノベル大賞にも投稿していたんですよね？

上遠野　完成度は高くなかったとは思いますけどね。で、そういうものを現実世界を舞台に落とし込もうと思って書いた結果、『ブギーポップ』になった。

――ふと思ったんですが、九〇年代のファンタジーノベル大賞では、スティーブン・キングなどのモダンホラーを咀嚼しつつ学園ものにした恩田陸さんの『六番目の小夜子』が最終選考に残って書籍化された

りしていますよね。ということは事件シリーズ的な異世界ファンタジーではなくて『ブギーポップは笑わない』がファンタジーノベル大賞に投稿されていたら、そっちで受賞していた可能性があったのかも……と。

上遠野　……今言われてみて、たしかにそっちの可能性もなかったわけでもないのかなとも思ったけど、「わからない」としか言えないね。投稿時代はそんな風な見通しができていたわけではなく、ただただ必死でしたから。でももしそうなっていたとしたら、こんなにシリーズを続けさせてもらえていなかったでしょうね。あるいはやっぱりちょっとずつ話はつながっていてブギーポップも顔を出すんだけれども通しのシリーズタイトルはなくて全部違うタイトルで出ている、とかね（笑）。

幻想や運命の孕む矛盾／相剋

――　先ほど「ファンタジーは現実をぶん殴れるくらい固いもの」というお話がありました。現実と幻想というモチーフは上遠野作品に何度も登場します。たとえば先ほど言及した『ダ・ヴィンチ』の永野護特集に寄稿したエッセイでは、現実世界でも騎士道精神なるものは後世に作られたものだと言い、『FSS』の騎士は遺伝子工学で兵器として造られた人間の子孫の成れの果てだと書かれています。これと似た話は『騎士は恋情の血を流す』が「姫を守ることこそ騎士――という幻想についての物語」であるという表現、あるいは『機械仕掛けの蛇奇使い』で「自分の敵に似せて仮想戦闘を行うための〈仮想敵機〉として作られたものは「いわば〝勝利する〟という夢の残骸であり、成れの果て」とされる点、それから『ブギーポップ・ウィキッド　エンブリオ炎生』でのフォルテッシモとイナズマとの戦いでも侍は騎士同様に「あとから美化されたもの」だと言われる点などに見られます。でもそういう、現実にあったものではなく後世に作られた概念・フィクションが力を持ち、偽物が何者かになってしまうことは決して一方的に否定されてはいないですよね。

上遠野　小説というかたちで幻想を作っている人間なので、そういうことに興味がありますね。幻想に肩入れしている部分もあるけれども、それが大きくなりすぎると危険だろうとも思う。

――　その両義性がまさに上遠野さんだなあと。「夢や幻想は現実に劣らぬ力をもつ」だから「全面的に良い」とか「虚構は現実より強い」とは単純にはいかない。常に両面がある。たとえば夢が叶う、才能が花開く、能力が完成することに関しても、それは「可能性が終了することだ」とたとえば『ビートのディシプリン』で言われています。

上遠野　あの話の終盤でオキシジェンがビートに言っているのは「お前はスーパーサイヤ人になったら終わりで、スーパーサイヤ人2や3にはなれないよ」ということですね。だけど、それでそいつのすべてが閉ざされたわけではなく「君は可能性がひとつだと思っていたかもしれないけど、こっちの可能性を追求していたことが別の可能性を疎外していた」という話でもある。

別の言い方をするなら、今の世の中は「可能性」と言うと「成功する可能性」のことしか考えていないけどそうじゃないんじゃないの？　成功にこだっていたらむしろダメなんじゃないの？　と。

――『ブギーポップ』って、言ってみれば夢や才能がいきすぎたやつ、やばすぎるやつは統和機構やブギーポップに殺される、という話ですよね。無難な才能、無難な夢であればおそらく「世界の敵」になることはないし、統和機構に狙われることもない。そしてブギーポップも統和機構も判定基準は違うけれども、その人の夢が花開いて世に大きな影響力を行使する前に殺す人たちです。夢や才能が単にポジティブなものとしては扱われていない。

上遠野　俺は悪いやつが見すごされるような展開は好きじゃないから、ブギーポップがやることに関しては「悪役として出てきたやつは倒される」という線引きはある。ただブギーポップがやっていることなんか意味がないという可能性もあるよね。だってあの世界にブギーポップにすら手に負えないやつがいたら、それはもうどうにもならないわけだから。

　統和機構に関しては「『能力が暴走したやつを殺す』なんて言っているけれども、冤罪がほとんどだろう」と劇中でも言っています。俺は世の中というのはそういうものだと思っているフシがある。「出る杭は打たれる」ってことですね。異質なものが出てくると排除される傾向がある。

――ソウルドロップシリーズでペイパーカットが盗んでいくキャビネッセンス、「その人の生命と同じだけの価値があるもの」も、どうやら意志や夢のようなものらしいことが示唆されているので、そういう意味ではソウルドロップシリーズも、良くも悪くも何事かを成す前に死んでいく人たちの話なのかな、と。

上遠野　あのシリーズはそれこそSF的な年表を書くとすれば「このころ、人類文明に干渉した何者かがいたが、成果は芳しくなかった」と一行で書けるようなものを「広げるとこうだ」と示しているようなものですね。俺の作品ではだいたい冒頭で「これは何々についての物語である」とやたら書いているけれども、それと同じです。短く言えばこうなる、長く言えばこうなる、と。フラクタル構造では全体と部分が相似しているように、宇宙の一部は全体を反映している、と言いたい気持ちがある。俺は「自分が書いている作品はみんな同じテーマだ」という意識があって、それを手を変え品を変え書いているから、どの作品を取り上げてもらっても――それこそ短篇の一作一作すら――ある意味では同じことを書いていると思っている。だからたくさん本は出ているけれども「どれか一作だけ読んでもわかるように書いている」というつもりもあると同時に、「全部読んでもらいたい」という気持ちもある。

――そうは言っても、『ヴァルプルギスの後悔』や『螺旋のエンペロイダー』はそれまで書かれてきた作品の蓄積、リンクあってこその盛り上がりがすごかったですけどね。「こいつもこいつも出てくるんだ！」「え？　あの作品とつながっちゃうの？」「このキャラ、ナイトウォッチのあ

いつだったの？　マジかよ！」というのが怒濤のように押し寄せてきますから。一冊きりの作品では味わえない体験でした。

上遠野　あれは『ジャンプ』マンガ的な盛り上がりをやってみた感じがありました。

――　クライマックスになると全員集合、的な？

上遠野　というだけではなくて、『ビート』『ヴァルプ』『エンペロイダー』は『電撃hp』とその後継誌である『電撃文庫マガジン』に連載したわけですが、「連載スタイル」を意識して書きました。『ジャンプ』マンガや海外ドラマでやられているクリフハンガーに挑戦してやろう、という意図もあった。三シリーズ計一二冊やってもまだそういうものに憧れがある（笑）。ただ、『電撃文庫マガジン』は読み切りしか載せない方針になってしまったので、今度連載ものをやるときにはどうしようか、「カクヨム」で書くか？　なんて話もしていましたけれども。

――　上遠野さんがウェブ連載したらどんな作品になるのか、見てみたいです。少し話を戻しますが、先ほど「才能が開花しきるとは可能性の終了だ」という話を引きましたが、別のところでは「ある人間が持っている夢はだいたい他人が先にいて作られた夢であって、しかしその人間と憧れている人間は違う人間なのだから、結局、いくら追いかけてもその夢は別のかたちとして結実せざるをえない」というお話もされていますよね（『彼方に竜がいるならば』あとがきなど）。

上遠野　「ああなりたい」と思って何かをめざしても、独自のものに結局なるんだ、ということですね。

――　そのあたりの揺らぎというか多面性が、上遠野さんがデビュー当時、ジュニア小説でありながらそこに収まらない才能として評価され、しかしSFやミステリーのレーベルで書いてもそれはそれで――言葉は悪いですが――若干収まりが悪そうな感じに見えることにつながっている気がします。

上遠野　収まらないというよりは「居場所がない」。積極的に「収まらないぜ」と思っているというより「入れてもらえない」感じがするというか。昔から今に至るまで、あんなに電撃で本を出しているのに電撃文庫の代表ヅラのしづらさったらないですからね（笑）。

――　そんなことはないと思いますが……。上遠野作品って『ブギーポップは笑わない』が典型ですけど、ペイパーカットに出会った人がみんなまるで違うことを言うみたいに、論者によって「この作品はSFだ」「ホラーだ」「ミステリーだ」「いやジュブナイルだ」と意見が本当にバラバラになる。それってそもそも作品内に「何かになろうとして別のものになってしまった」部分や、先ほど言っていた相矛盾する要素、両義的な要素があって、だから見る人が何を重視している人間なのかによって見え方が変わってしまうのかな、と。

上遠野　今話を聞いていて、橋本治先生が「各ジャンルを丸で描くとすると、私は枠にはめられない。放射線状に広がっていくんだ」とおっしゃられていて、かっこいいと思っていたのを思い出したね。でもみんながそういうものなんじゃないかという気

持ちもある。

――「ドラマは対立構造から生まれやすい」と先ほどありましたが、世の中の多くの作品だと「AとBが戦ってAが勝ってCという状態に至りました。めでたしめでたし」になるところを、上遠野作品の場合は「AとBが戦い、Cに至ったが、Cもまた相矛盾する要素を孕んでいる」という感じがするんです。

上遠野　光と影があったとして、どちらがいいとは決められない。「影でいいのか?」とも思うし、「光であることにおごっていいのか?」とも思う。「これが正しい」と思ったらそれで終わりじゃないかという恐怖もある。つねにどこか間違っていると思っていたほうがいい。もっとも、小説の流れ上、登場人物たちはどちらかに付くけれども、どちらもないと成立しない。かといってそのあいだが正解なのかといえばそれはわからないし、その全体を描きたいのだと言えるのかもしれない。ただ、何かと何かの対立自体を描くことにも、二面性を描くこと自体にも興味はない。そのもやもやしているところを書いている（笑）。

――たとえば「運命」というテーマが『ブギーポップ』ではたびたび登場しますが、運命とはその人間をがんじがらめに縛るものであると同時に、じゃあ全部断ち切って自由になったら幸せなのか？　といえば、『ファウスト』vol.2のエッセイに書かれていたように、モーツァルトやブライアン・ウィルソンが苦しんだのは音楽の才能ゆえだけれども、自由になる＝音楽を手放すことが彼らにはできたか、それが解放になりえたかと言えば、むしろそれしかできなかったのではないか――という両義性に着目されるわけですよね、上遠野さんは。

上遠野　自由を獲得した喜びを描けるフィクションはすばらしいし、うらやましいとも思うけれども、自分では書けない。そのへんはジレンマではありますね。統和機構の中枢であるオキシジェンの持っている「運命の糸が見える」なんてものが世界の支配者の能力なのか、ふざけてんのかよと言われれば「そういうものなんだよね」としか言えないし、統和機構で「最強」と言われているフォルテッシモっていったい何なのかというと「矛盾」だと。「どんな攻撃も守る盾と何でも貫く矛の両方」を持っているやつなのであって、「盾と矛のどっちが強いの？」と言われても「知らん」ということになる（笑）。あるいはブギーポップを上遠野浩平の象徴にしているのは、どっちつかずの曖昧さをあらわしている、ということでもある。ブギーポップはひいきされていて、他のキャラクターとは歴然と扱いが違う。「お前のことは描写してやんない」というひいきしているのか差別しているのかわかんない感じですけどね。それから「相剋」と呼んでいるものも矛盾だの「光と闇」だのと言ってきたことと同じです。……こうして並べて見ると、いかに延々と同じことを書いてきたのかを思い知らされるね（笑）。

――そこがおもしろく、かつまた本当に独自なところだと思います。たとえば他にも「王」「皇帝」「中枢」といったモチーフが上遠野作品にはたびたび現れます。

上遠野　海賊島の首領とかね。

――「ファンタジーなんだから王や支配者、指導者が出てくるのは当たり前じゃん」と言えば言えますが、でもそこで描かれる「王」の姿は、たとえばいわゆる「なろう系」の「内政チート」もので描かれるような治世とはまるで違っていて、他の作品では見たことがありません。「降伏するのが王の仕事だ」なんて言うわけですから。

上遠野　王というものも、肯定的にも否定的にも言えるものとして使っていますからね。「王の責任を持て」ということと「王様くらい自由になるべきだ」ということ、「王様ぶってやがる」という非難と「王たらん」とする意志の両方が描ける――そういうモチーフとして有効だろう、それを使えば現実のややこしさを表現できるだろう、と。『エンペロイダー』に至っては「皇帝もどき」という支配者なのかただの偽物なのか「どっちなの？」的な大混乱がラストまで続くわけだけれども（笑）。

でも俺の王様観は、プリンスが「Yours are the new king of the world」（「Positivity」『LOVESEXY』所収）と歌っていてすげえ感動した、という素朴なところから出発しているんですよ。「俺が王様だ」じゃないんだよね。「君が王様だ」と言うのが良い。「俺が王様だ」と言っているヒップホップを聴いても個人的にはあまり上がらない。じゃあその違いはなんだと言われても何が違うのかはわからないけどね。「俺は王様になりたくない。君だ」という単なる責任転嫁なのかもしれないし。でも聴いて上がったんだからしょうがないじゃないか（笑）。

心の中の少年に向けて

――上遠野さんにこういうことを聞いてもまともに返ってこないことを読者はすでによく知っているとは思いますが……（笑）、今後のご予定は？

上遠野　直近では『ディジーがリジーを想うとき』という本が五月時期に出ます。『VSイマジネーター』の直後のあたりの話……というとまるでアニメに合わせて商業的におもねったみたいに思うかもしれないけれども、そうではない（笑）。もともと考えていたキャラクターがどうにも他人の共感を得そうにない造形で、「こんなやつにでも近寄ってくれるようなやつは誰だ？」と考えたときに織機綺ならありそうだ、ということでそうなった。

――それ以外の作品は？

上遠野　いつも言っているけれども、先のことはわからない（笑）。あるモチーフや道具立て、キャラクターが次の作品で使われるかどうかは自分でもわからないし、「ああいうのをもう一回書いてほしい」と言われてもどの作品も二度とは書けない。前の作品に出てきたキャラクターを出すときにはもちろん読者に喜んでほしいとは思うけれども、「利用してやれ」というのが先にあるわけではない。と同時に、新しいキャラクターを出すときには、いつだってこいつはどれだけ広げてくれるのかということを期待しているし、「どこかで将来役に立つかも」とも思っている（笑）。まあ、実際そうなってくれるかはそのとき次第ですね。

……とはいうものの、事件シリーズもソウルドロップも一段落してしまってどうし

たものかと思ってはいますけど。まあ、集英社の「ジャンプ恋愛小説大賞」の作品募集ページになぜかしれっとしずるさんの新作短篇を発表したように「書けるときに書けるものを書く」。それしかないですね。

―― 事件シリーズやソウルドロップは一応完結なんですか？

上遠野 どうだろう？ 前々から書く書くと言っている『ブギーポップ・ストレインジ』にしたって「最終回だ」とは言いながらも本当に書いたところできれいに完結するとは限らないし（笑）。どうなるかはわからないですね。

―― バンダイとHEROZが共同開発するデジタルカードバトルゲーム『ゼノンザード』の原案と世界観設定を担当されると、去る二月に発表されました。上遠野さんが寄せたコメントの中には「魔女」という言葉もあり、「むむ?」と思ったファンも多いと思います。

上遠野 あれはみなさんご存じであろう三木一馬という編集者から頼まれてやった仕事です。「また「魔女」ですか、あなた」と言われても「知るか」（笑）、という話で、それは俺に頼んだのだから当然入れますよね、としか言いようがない。

―― 上遠野さんはかつて「子ども向け小説」を書いていると自認している、と言われていました（『Voice』二〇〇二年八月号）。あるいは橋本治さんが「一五歳の少年に向けて書けば誰にでも通用する」とおっしゃられていたことに倣っている、とも。それは今も変わらないですか？

上遠野 今でもそうですね。ただ今は「一五歳」というより「一四歳」――いわゆる中二病の年齢なのかな、とも思う。それから「少年」だけでなくて「少女」も含んでいますけどね。だいたい、俺の場合は最近のライトノベルでは珍しく、女の子主人公の小説も多いんですよ。『ダーティペア』から『スレイヤーズ！』くらいまでの時代は女の子主人公ばかりだったのにいつのまにか男が主人公ばかりになっちゃった中で、俺の作品はどっちでもないというかどっちも書いているものになってしまった。

―― たしかに。

上遠野 まあそれこそ昔一五歳で『ブギーポップ』を読み始めた読者が大人になっても読んでくれているとしたら、きっとその人の「今の自分の人生」と照らし合わせて解答を求めて読むわけではなくて、子どものころにあった気持ちを再確認するために読むんじゃないの？何歳になろうが心の中にいる一五歳の自分が消えたわけじゃないんじゃないの？と思う。というか、読者だった人の心の中に一五歳の自分がいなくなっちゃったら、そういう人はもう読んではくれないんじゃないかな。読者の実年齢なんか関係なくて、何歳になろうが「ブギーポップが隣にいてもいい」と思ってくれている人が読んでくれているんだと思う。

（かどの こうへい・小説家）
（いいだ いちし・物語評論家）
二月二八日、青土社にて収録。

特集＊上遠野浩平

無定型の化け物

悠木 碧

「もっと無性別に、狂言回しっぽく」

そのディレクションにゾクゾクした。『ブギーポップ』、新TVシリーズで、ブギーポップと藤花のオーディションに受かってから、どんな演技プランでいこうか、色んなパターンを想定してきた。けれど、このディレクションひとつで、それが間違いだったと気付く。『ブギーポップ』は前準備をしてはいけない作品だったのだ。何故ならばブギーポップという存在は、人に予測できてはいけないから。

きっと長く愛された原作の話は、まだ携わって日の浅い私よりもずっと面白い話をしてくれる人がいるはずなので、今回は役者として、ブギーポップをどう捉えたか、心のままに書いてみようと思う。

人間の摂理に合わない、けれども視聴者にこちらが意図していない違和感を与えないというのは、お客さんの一〇手先を読んでもまだ足りないくらい難しい。収録が終わった今でも、自分が正解を出せているのかと言われると、分からないというのが本音だ。全力だったけど、全ての人の正解にはなり得ない。表現の世界なんていつもそうだけれど、それでも、長い間愛されている作品なので、とりあえず原作ファンの皆さん、もっと言うと、原作者の上遠野先生にだけは、アニメ化して良かったと言ってもらいたかった。私たち役者は、アニメのアフレ

コ期間しか、『ブギーポップ』に携わらないけれど、先生にとっては生み出してからずっと育んできた大切な子供だから。アニメーションになるということは、先生という一人の親から生まれた作品が、いろんなクリエイターによって代理出産されることだ。
加えて今回のアニメ化は、人々の思い出にも勝たなければならない。過去にも映像化された作品というのはとかく叩かれがちだ。当時見ていたファンにとっては、その作品と出会い、感銘をうけた思い出に、いらないジャムを塗られたような気持ちなのだと思う。そういったアニメ作品を演じる時は、その、大切な思い出に勝たなければいけない。それも、戦って壊すという形ではなく、すべて受け止めるという形で。けれども、長いファンだけを大切にしてしまうと、新しく、ここから出会って体験をしてくれる新規のファンが置いてけぼりになる。
先生、原作ファン、新規ファン。皆にとって〝人間の摂理に合わない、けれど視聴者に、こちらが意図していない違和感を与えないブギーポップ〟ってなんだろう。それって可能なんだろうか。というのが、今回の芝居のテーマだった。けれど不安ばかりという訳でもない。新シリーズの監督を務める夏目さんも音響チームも、幾度もお世話になっている。画期的な絵作りと繊細な音の表現は、プロの正確さと職人の硬派さにアーティストの感性を上乗せした、業界でも折り紙付き。私からすると神様みたいな人達だ。その人達からもらったヒント。

「もっと無性別に。狂言回しっぽく」

この指示は、自分がこれを表現できるかという不安と同時に、ああこの人達の中にはブギーポップが住んでいる、このレシピを完成させればブギーポップが出来上がるんだ。という安心もくれた。今まで、性別が分かりにくいキャラクターというのは担当させていただく機会もあった。派手に誇張したお芝居を求められたこともあった。けれど、性別が分かりにくいことと無性別であることは似ているようで全く違うし、恐らくブギーポップに求められている〝狂言回し感〟は、派手に誇張したお芝居ではない。とりあえず私が出した答えは、何故か不安にさせる、ということだった。
以前、生粋のサイコパスの殺し屋という役を担当したことがある。その時に意識したのは、乱れた呼吸だった。実際サイコパスが乱れた呼吸かと言われればそんなこと

は無いだろうが、視聴者に違和感を与えられるのではと考え、取り入れてみた表現だった。とはいえ、呼吸を感じると生き物感が増してしまうので、ブギーポップの芝居には息の乱れを入れたくなかった。なのでブギーポップは、情緒を乱そうと考えた。人なら嫌悪する話の時にどこか楽しそうに。声を潜めたくなる話の時に歌い上げるように。ブギーポップ自体には主体性がないので、それ自体に感情がある訳では無いけれど、でもその波のズレと、狂言回しの派手な言い回しというのは相性がいいように思えた。

ブギーポップに主体性がない、というのも大きなヒントだった。ブギーポップに指標がないのなら、周りのキャラクターの反応を見ればいいのだ。周囲がブギーポップに不気味さを覚えている時は、情緒をずらす。逆に親近感を抱き始めたら、情緒を合わせる。ブギーポップは、周りのキャラクターのリズムを利用して舞台を踊るキャラクターなのだと理解した時、ああ役者続けてていてよかったと思った。総合芸術であるアニメーションで表現されるブギーポップを演じられて本当に良かったと思う。ちょっと照れ臭いけれど、まさに呼吸を合わせて二人三脚…もとい、○十人○十○脚をしている快感があったのだ。勿論私の青い芝居では、文字にしているようなことを表現できたかはわからなくて、自己満足的に捉えた人もいたと思う。けれどブギーポップと出会わなければ、こんな答えの出し方に気付けなかったと思う。私の中でもアレは難敵でありヒーローだった。

役のあれこれだけ詳細に語っても、新シリーズを見ていない人はつまらないと思うので、『ブギーポップ』という作品の印象についても語ってみようと思う。とはいえこれも立場上、新シリーズの話になると思うので、広い心で読んでもらいたい。

「ブギーポップ」シリーズを身体に取り入れていく過程には、常に薄ら不気味な空気が着いてきた。ホラー映画の怖いシーンの前のような、怖いけどもっと知りたいというか、知らないともっと怖い、だから続きが気になる、といった不思議な引力をもつ不気味さだ。ストーリーの中で起こる恐ろしい事件が、絶妙なバランスで現実にリンクしてくる瞬間、その不気味さは一気に距離を詰めて、私の背後に立ってくる。突然理由もなく不登校になる同級生とか、転勤になる先生とか。先生に特別に呼ばれる生徒とか。病院に行くと感じる、自分の体のこ

となのに分からない単語で話されている恐怖感とか、エトセトラエトセトラ。そういう、私たちが日常で無意識的に感じていた違和感に、人ならざるもの達の跳梁跋扈を繋げてくるセンスがたまらない。もしかしたら私が知らないだけで、ブギーポップはどこかにいるのかもと、噂してしまいそうになる、リアルな空気感がそこにはあった。時を超えて新シリーズアニメになるにあたって、キャラクター達の使うテクノロジーや、キャラクターデザイン、設定なんかが現代版に改変されたのは、現代の人々にも『ブギーポップ』のゾクッとする魅力を味わって欲しかったからかなと思う。作中でブギーポップという存在は、噂、ひいては怪談のように扱われている。

　怪談というのも時代と共に進化しているらしい。例えば私が子供の頃は、ぼっとん便所のお化けとか、電話ボックスのお化けといったものが、怪談として取り扱われていた。ぼっとん便所から手が出てきて、中に引きずり込まれるとか、電話ボックスに閉じ込められて血塗れにされるとか、そういった類のやつだ。あれもきっと、ぼっとん便所特有の、底の見えない怖さや、電話ボックスの歪んだプラスチックに無理やり囲まれる閉塞感などから生まれた、人の想像力が元の怪談なのだと思う。つまり怪談話は、人の想像に繋がらなければ怪談話として成り立たないわけである。悲しいかなぼっとん便所や電話ボックスが減った現代では、この怪談は怖さが伝わりにくいだろう。逆に最近になって増えた怪談もある。スマホで写真を撮った時、人の顔を検出して綺麗に撮ってくれる顔認証システム。顔認証システムは人の顔を感知すると、顔の部分に白い四角を表示してくれるのだが、これが、何も無い壁の部分だけをずっと感知し続けていると、何かいる。という話を聞いた時に、怪談にも歴史があるのだとしみじみ感じてしまった。

　だから今作る『ブギーポップ』は、今アニメを見ている世代にも、『ブギーポップ』のゾクッとする良さをわかって欲しい、そんな気持ちで作られていたのだと思う。

　ブギーポップの話ばかりしてしまったので、藤花の話も少し。

　藤花を演じる際は、あまりホラーやサスペンスにより過ぎない芝居で、あくまで普通の子として日常を演じて欲しいというディレクションがあった。これは普通の生活を普通に演じれば演じるほど、異質な物が際立つからだ。けれど「ブギーポップ」シリーズの魅力を知った後

だと、引き算で芝居するのは難しかったりもした。藤花は性質上、最もブギーポップに近いにもかかわらず、最もブギーポップに遠いとも言える。ブギーポップが浮上している間は、藤花は眠っている訳だから、アレと彼女は同時に同じ時系列に存在できないことになる。最も異質でありながら、最も普通の存在。更に、藤花が普通の子としてのリアリティをもつと、普通の日常を送る我々も、「寝てると思ってる間、ブギーポップとして活動してたらどうしよう」等と想像させてくれる。きっと仕事として出会っていなかったら、私はそういう想像をしていた筈だ。ちょっと照れ臭いけど。でも読書体験やアニメの鑑賞体験というのは、往々にして一人で行われることの方が多い。だから、人に話したらイテテと思われるような想像だって、し放題だ。寧ろ、想像を膨らませて色んな可能性を楽しめることこそ、誰かの創作物を味わう醍醐味だと思う。

心強いことに、『ブギーポップ』に想像力を刺激されて、凄い作品を産んだ人は沢山いる。『ブギーポップ』を読んで作家になった人、漫画を描いた人、アニメを作った人、色んなクリエイターを生み出している。それは「ブギーポップ」シリーズが若者達に、沢山想像の種を分けてくれる凄い作品だったからだろう。

想像することってびっくりするくらい楽しくて、そして人の想像を聞くこともまた信じられないくらい楽しいものだ。実は私が、顔出しの役者（ドラマや映画、舞台など）ではなく、声優という職を選んだのも、結局は、芝居を構築する過程で想像を楽しむ余地がより多い仕事だったから。いつか私が生み出したものも、受け取ってくれた人々に、色んな夢を、思想を、与えられたらと思う。そんな夢さえ見させてくれる作品、『ブギーポップ』。あなたに出会えて本当によかった。きっと私の拙いコラムすらここまで読んでくれた貴方は、私よりずっと『ブギーポップ』を愛しているファンだと思うけれど、もしまだ読んだことの、見たことのない方がいたら、是非あなたに合う方法で、『ブギーポップ』を体験してみて欲しい。

（ゆうき　あおい・声優）

特集＊上遠野浩平

地続きの「セカイ」

牛尾憲輔

僕が『ブギーポップは笑わない』に出合ったのは、一九九八年、中学生の頃です。塾の帰りに書店で平積みされているのを見て、まず表紙のデザインに衝撃を受けました。当時のライトノベルの表紙は、キャラクターを押し出したものがほとんどだったのですが、『ブギーポップは笑わない』は白い背景にスッと人物が佇んでいるというデザインでした。僕は当時、電撃ゲーム小説大賞を第一回から追いかけていましたし、富士見ファンタジア文庫などのライトノベルも読んでいたのですが、『ブギーポップは笑わない』は装丁から他の作品とは違っていて、惹きつけられるようにして手に取りました。一気に読み終えたとき、『ブギーポップ』は「この作品を理解できるのは僕だけだ」と思わせてくれました。上遠野先生の文体による思春期のトゲのような表現と、その文章の間から匂い立つ空気や温度によって浮かび上がる、薄暗くてビネットの落ちた世界観のイメージがとても腑に落ちて、キャラクターが「生きている」と思ったんです。今となってはセカイ系の先駆として明確に体系づけられている作品ですが、当時の僕にとっては「セカイ」そのものとして僕の「世界」に侵入してくるものでした。そうして「ブギーポップ」シリーズから、「戦地調停士」シリーズ、「ナイトウォッチ三部作」と追いかけて、それぞれの作品に重なり合って広がるユニバースな部分に魅了され続けることになったんです。

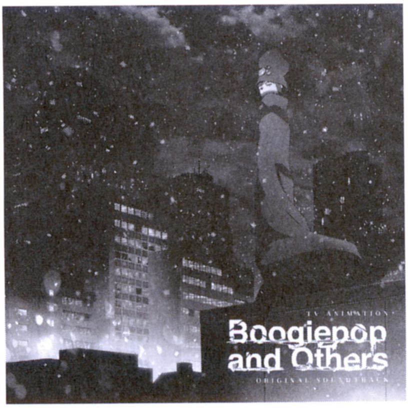
さらに、二〇〇〇年に放送されたアニメ『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom』は、僕の好きなテクノ音楽と、アニメやゲームのサウンドトラックが邂逅する稀有な作品でした。セリフの聞き取りづらさや、隣にいる人の顔もわからないような夕日の逆光といった断片的に連なるイメージの鬱屈とした世界観、アニメーションの構造に惹き込まれたことはもちろんですが、何よりも、レイ・ハラカミさんやケン・イシイさんの手がけられたサウンドトラックが、僕にとってこのアニメを本当に特別なものにしました。聴くだけで鳥肌が立って泣いてしまうような音楽に包まれて、暗くぼんやりとしたノイズまみれの映像が、ブラウン管の画面に滲むように浮かび上がるのを毎週見つめていました。そこにテキストとして小説があるわけですから、それらすべてを自分の中で繋げたり補完したりして、無限に世界は膨らみます。そうして自分自身の世界観や実体験と緻密に絡み合った、僕だけの「ブギーポップ」が形成されていったんです。

たとえば、中学校からの帰り道、夕日で世界が一面真っ赤な中、大きな川を渡る橋の上で自転車を漕いでいるときのこと。橋から見える山の中腹には遊園地が見えて、観覧車とアトラクションの塔が夕日を反射している。山の奥には大きなマンションが何棟も並び、オレンジ色の光がぽつぽつと灯り始めていて、その赤い風景に包まれながら橋をくだっていくと影の中に入り込んで、どんどん景色の彩度が落ちていく。最後には真っ暗になり蛍光灯のあかりだけが光るトンネルに続きます。僕にとって「ブギーポップ」は、そういった当時の印象的な記憶のイメージと一体のものです。夕日に光る観覧車は『VSイマジネーター』のラストシーンに登場する塔と重なって見えていたし、マンションに灯るオレンジの光の連なりは、深陽学園に通う彼らが見ているのと同じ風景を見つめているのだと感じながら見つめていました。地続きなんだけれど、僕はあそこには行けない。でも、ここにはいる。そんなふうに、彼らと同じ、ブギーポップのいる世界の中を生きている感覚がありました。

今回、新アニメ版『ブギーポップは笑わない』の音楽を担当するにあたって、そうした中学生当時の記憶として焼き付いている場所に実際に足を運び、そこで思い返した気持ちを、音楽に込めました。制作に入る前に夏目

真悟監督に、「僕は「ブギーポップ」にとても強く影響を受けたので、作品に準ずるというよりも、かなり自分自身の意向が出てしまうと思います」ということをご相談して、今回はアニメ制作の現場に入って皆と喧々諤々してつくりあげるというやり方ではなく、どちらかというと孤独な作業を選びました。また、『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom』の音響監督の鶴岡陽太さん、録音の名倉靖さんとは『聲の形』『リズと青い鳥』でご一緒させていただいていたこともあり、今回背中を押してくださいましたし、音楽を担当されていたレイ・ハラカミさんには個人的に深い思い入れがあるので、自分が受けた影響というものをとにかく素直に出そうと思いました。サントラでここまで奇を衒わずに自分を出すということは普段はやらないんです。例えるなら、『聲の形』は自分がやってきたことの先にあること、『ブギーポップは笑わない』は自分がやってきたことの前にあることという感覚です。自分のソロプロジェクトagraphの作品であればもっと先に進みたくなるだろうと思います。僕はミュージシャンとして活動をして一〇年ぐらい経つけれど、そういうミュージシャンが「ファーストアルバムのときの気持ちで作りました」ということは気持ち的にもなかなかないと思うんです。今回の機会はそういう気持ちになるし、そうであって正しいと思いました。だから、夕陽を反射する塔を見ながらあの橋を下る気持ちそのままに、本作では下る／降りる／落ちる、下降音型が全体を支配する構造になっているのです。

　僕はいま音楽をつくることを仕事にしているけれど、きっと打ち込み音楽を始めた中学生のころからずっと、無意識的に「ブギーポップ」に曲をあてていたのだろうなと思います。



TV アニメ「ブギーポップは笑わない」オリジナルサウンドトラック
音楽：牛尾憲輔
品番：ZMCZ-13040
価格：3,200 円（本体）＋税
発売日：2019 年 3 月 27 日（水）

今回の制作にあたって『ブギーポップは笑わない』の原作を再読したのですが、中学生の自分の感じた絶対的に小説以上のものとして侵入してくる感覚というものがなく、どうしても「小説」に見えてしまうということがありました。それは上遠野先生の文章がもう古いということではなくて、自分自身の変化なのだろうと思います。九〇年代に一〇代で「ブギーポップ」と出合った僕は本当に深陽学園にいたような気がしていたので、今改めて手に取ったときに、卒業アルバムを見ているように思えてしまうんです。それくらい、世界としてとても良くできていて、革新的な小説でした。「ブギーポップ」の世界は、今の僕にとってはもう「僕だけの」という感覚で見つめるものではないけれど、ずっとそこにあってほしいものです。上遠野先生には是非、いつまでもその世界を描き続けていただけると嬉しいなと思っています。

（……まあ、お会いしたことないから、そんな偉そうなことが言えるんじゃねーの？）

（まあいいじゃん）

（談）

（うしお　けんすけ・agraph／電子音楽家）

特集＊上遠野浩平

中心なき宇宙を泡のように漂い続ける〈ブギーポップ〉の物語たち

タニグチリウイチ

漂っていた泡に触れた。そんな出会いだった。

一九九八年二月にライトノベルレーベルの電撃文庫から刊行された上遠野浩平の『ブギーポップは笑わない』を、すぐに手にとって読んだという記憶がない。一九九六年二月から書き続けているウェブ日記を見返してみても、『ブギーポップは笑わない』を買って読んだという記述がない。電撃文庫の存在はすでに知っていて、『ブギーポップは笑わない』が大賞となった第四回電撃小説大賞で金賞となり、同時に発売された橋本紡の『猫目狩り』は読んだ記憶がある。『ブギーポップは笑わない』に反応していないのは、積極的に読んでいたSFだと認識できず、学園が舞台のホラーか何かと思って後回しにしたからかもしれない。

それでも、二月のうちに『ブギーポップは笑わない』が評判になっていることには気がついた。誰かのウェブサイトのBBSだったか日記上だったか、泡のようにポツポツと浮かび上がっては漂い始めた称賛と驚嘆の言葉に触れるようになった。その頃には自分でも読んでいて、気がつけばライトノベルという今ほどネットで話題にされるカテゴリーではない小説を、結構な数の人たちが語り始めていた。

ストーリーが凄いといったもの。別名でゲームのキャラクターデザインを手がけて独自性を見せていた緒方剛志のイラストが尖っているといったもの。鎌部善彦（カマベヨシヒコ）による装丁がクールだといった指摘もあった。刊行されて一カ月も経たないうちに、『ブギーポップは笑わない』はライトノベルでありながらも大人たちが話題にする作品になっていた。求められて『週刊SPA!』の書評コーナーで取り上げげた。担当していた編集者が目利きだったこともあるが、これだけライトノベルが出ている現在でも、あまりないことだろう。

いったい『ブギーポップは笑わない』の何が大勢を引きつけた

のだろう。読み終えてすぐにネットに上げた書評に自分はこう書いた。

タイトルロールのブギーポップが、単なる多重人格のひとつとは思えないところに、完結してなお謎の多い小説の、これからの展開に興味を抱かせる。同じく世界を昔から守って来た、美しくそして強い女子高生・霧間凪の秘密にも、ブギーポップ同様に興味を惹かれる所がある。自分を殺してくれる誰かを求めて、マンティコアの仲間となって同窓の女性たちをその牙にかける少年の、現実に対する醒めた心理状態にも、現代（いま）の虚ろな世界を見るようで、深く考えさせられる。さても奇妙な味わいの、それでいてメッセージはしっかりと伝わってくる小説で、世に出た上遠野浩平が、次に物する小説は何だろう。その乾いた文体と、けれどもウエットな感情もしっかりと込める筆さばきが、二十一世紀を前に不安で虚ろなこの世界と、どう切り結んでいくのか興味がつきない。

当時も変わらずファンタジーが人気で、SFもありラブコメも混じっていたライトノベルにあって、空虚さを漂わせる社会に対する不安や不満を拾い上げては、人類が進むべき道を示唆するような内容に興味を惹かれたようだった。これは個人的なものであって、ライトノベルがメインターゲットとしていたティーン層にどういった印象を持って受け止められていたかは、三〇代半ばで対象を過ぎていた自分には分からない。大人の本好きでSF好きであっても、存分に噛みしめて味わえる作品だったとだけは言える。

それから二〇年が経って、今も『ブギーポップは笑わない』から始まった〈ブギーポップ〉シリーズと、作者の上遠野浩平はその存在を薄れさせていない。川原礫の『ソードアート・オンライン』なり鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』なり佐島勤『魔法科高校の劣等生』といった一〇〇〇万部級のシリーズが居並ぶ電撃文庫にあって〈ブギーポップ〉シリーズは、レーベルを語る上で外せない作品になっている。そして、ライトノベルからミステリ、SFといったジャンルに目を広げても、〈ブギーポップ〉シリーズであり上遠野浩平という作家の存在を、時代は併走者として受け入れている。ハヤカワ文庫JAから〈ブギーポップ〉シリーズと設定が重なる『製造人間は頭が固い』が二〇一七年に刊行された。講談社タイガからは『殺竜事件　a case of dragonslayer』から始まるファンタジー仕立てのミステリ、〈戦地調停士〉シリーズが再刊され始めている。そして二〇一九年、『ブギーポップは笑わない』本篇が初めてテレビアニメーション化された。

今の読者も視聴者も上遠野浩平を求めている。それは、決してノスタルジーからではない。新作テレビアニメとして『ブギーポップは笑わない』の放送が始まった二〇一九年一月から、『ブギーポップは笑わない』や第二作『ブギーポップ・リターンズ VSイマジネーター』の新装版が、文庫版と同じ緒方剛志によるイ

ラストとカマベヨシヒコのデザインで刊行され始めた。それと同時期に、スニーカー大賞を受賞し二〇〇三年にスニーカー文庫として刊行された谷川流の『涼宮ハルヒの憂鬱』が、元版のいとうのいぢのイラストとは違う写真による装丁で、角川文庫から刊行され始めた。見比べて浮かんだのが、〈ブギーポップ〉シリーズの変わらなさと、〈涼宮ハルヒ〉シリーズに対する懐かしさだった。

二〇〇六年にテレビアニメ化されて爆発的な人気を呼び、小説も大ベストセラーとなった『涼宮ハルヒの憂鬱』は、二〇一一年に刊行された最新刊『涼宮ハルヒの驚愕』が上下巻で五一万三〇〇〇セットという前代未聞の初版部数を記録。日付が変わった午前零時過ぎから販売が始まるという、村上春樹かボージョレ・ヌーボーかという盛り上がりを見せた。そんな〈涼宮ハルヒ〉シリーズに今、懐かしさを覚えてしまうのは、本来の読者としている世代から離れた場所に届けようとした角川文庫入りで、はるか遠くに行ってしまったと感じさせてしまったからなのかもしれない。新刊が長く出ていないことも、年齢を上げるファンの意識に不在感を与えて、ノスタルジーの海に溺れさせてしまったのかもしれない。

〈ブギーポップ〉シリーズは、毎年のように新刊が登場しており、二〇一九年にはテレビアニメにもなって露出を増やした。だから今もすぐ側にいるように感じていられる。そして、これがより重要なことだが、ずっと書き続けられていたから〈ブギーポップ〉シリーズはノスタルジーの海に沈まなかった訳ではない。今なお〈ブギーポップ〉シリーズを現代につなぎ止め、併走させ続けている理由がある。それは、シリーズが構造として持っている〝中心の欠落〟だ。

物語には芯があり、シリーズには核がある。それは達成される目的であり、その目的に向かって突き進む主人公だ。第二四回電撃小説大賞で銀賞を獲得して二〇一八年に刊行された瘤久保慎司の『錆喰いビスコ』には、兵器の暴走によって錆に覆われた日本にあって人類を救うという目的があり、そのためにキノコを操る力を使って突っ走る赤星ビスコという主人公がいる。猫柳ミロという相棒を得て権力と戦いモンスターを倒して進むパワフルな物語は、宝島社の「このライトノベルがすごい!２０１９」で新作部門と総合部門のダブル一位に輝く快挙を成し遂げた。

最愛の妹のためなら祖国だって相手にする戦略級魔法師の司波達也を主人公に、渦巻く謀略を乗りこえさせていく〈魔法科高校の劣等生〉シリーズも、キリトとアスナの関係を軸に進む〈ソードアート・オンライン〉シリーズも、共に絶対的な主人公が物語を引っ張っていく。あるいは引っ張られて進んでいく。そんな中心的人物が〈ブギーポップ〉というシリーズにはいない。主人公の活躍と成長に自分を仮託して楽しむ。迫る世界の危機に立ち向かう主人公に感動する。そこから派生する世界がどうなっているのかという状況への驚きも含めて、気持を確実に掴んで離さない物語の中心が〈ブギーポップ〉シリーズには欠けている。

ブギーポップがいるではないか、といった声が出ることは承知している。何かが行われて世界に危機が迫ると、「ぼくは自動的なんだよ」というシリーズを通じて真っ先に浮かぶ名セリフとともに登場し、異能を振るう敵をあっさりと倒して事態を収拾し、消えていく。これぞ真打ち、待ってましたと叫びたくなるブギーポップの活躍ぶりこそが、〈ブギーポップ〉シリーズの核だと言えないこともない。ただ、シリーズ全体を通してブギーポップが見せる行動は、まさしく「自動的」なものであって主体的、能動的ではない。起こるさまざまな出来事についてさまざまな者たちが、人間も合成人間も含めて動き関わり合いながら進んでいくストーリーにあって、ブギーポップはその時々に、文字通りに不気味な泡として浮かび上がっては事件にピリオドを打ち、消えていくだけだ。

綴られたストーリーの中でブギーポップ自身に恋情が生まれたり、死別が訪れて悲しんだりすることはない。ヒーローなりヒロインの情動に気持を乗せて読み進めていく物語とはタイプが異なる。能動的で主体的な主人公という中心を欠落させて、どうして、〈ソードアート・オンライン〉や〈魔法科高校の劣等生〉のような支持を、二〇年以上にわたって保ち続けていられるのか。まさしく中心が欠落しているからだ。欠落した中心の周辺に幾つもの物語を泡のように生み出し、漂わせて読者に届ける構造があって、それが〈ブギーポップ〉というシリーズの魅力を不変にして普遍のものにしているからだ。

ブギーポップは一種のトリックスターであって、さまざまな時間に繰り広げられているさまざまな出来事を、その都度読者に紹介する役回りを果たしているだけに過ぎない。読者はそんなブギーポップに誘われ、あるエピソードで繰り広げられる出来事と関わる者たちを眺める。彼ら、彼女たちに離別が訪れ、恋情が浮かび、主体的に動いて事件を解決へと導く流れを追っていく。そのエピソードが終われば登場人物は退場し、次のエピソードでは別の登場人物が現れる。読者はその物語を味わって、そしてまた次へと移っていく。一九九〇年代の登場から変わらない〈ブギーポップ〉シリーズのスタイルと言える。

二〇一六年に刊行された『ブギーポップ・アンチテーゼ　オルタナティヴ・エゴの乱逆』では、『VSイマジネーター』での出会いと共闘を経て、重要人物になった谷口正樹という少年と、合成人間の織機綺という少女に、人類を監視する統和機構からふたつのグループから誘いがかかる。どちらが引っ張り込むかで内輪もめのような事態が起こるが、結果としてグループがつぶし合っただけで、状況には些細な進捗しかない。

『ブギーポップは笑わない』から登場しているキャラクターで、ブギーポップを内に宿した宮下藤花を親友として見守り続ける末真和子が、パニックキュートと名乗る存在によって振り回される二〇一八年刊行の『ブギーポップ・ビューティフル　パニックキュート帝王学』でも、世界に決定的な変化は訪れない。末真の日常にも大きな変化は起こらない。統和機構の中で末真の存在感

が増し、上遠野浩平作品で重要な人物になっていく背景は分かっても、すぐさま〈ブギーポップ〉シリーズ全体が変化する転換点にはなっていない。

　重ねられるエピソードは、どれもその時々にエピソードのひとつとして浮かび上がる泡のような存在だ。登場人物が重なったり、時系列が続いている他のエピソードと重なり合ったりして大きな泡を作ることもあれば、関わりを持たないまま小さくなってどこかに漂っていってしまうこともある。だから、すぐに続きが読みたいという気にはならない。危機に瀕したヒーローやヒロインがどんな逆転劇を見せるのか、世界はどうなってしまうのかといった興味から、新刊を待ち望むような熱い感情も起こらない。新刊が出れば、巨大な空間に漂う泡がひとつ増え、重なり合った部分を増やして空間を少しだけ埋める。それだけだ。

　二〇一九年一月から、オリジナルの『ブギーポップは笑わない』や第二作『ブギーポップ・リターンズ　VSイマジネーター』がアニメ化されて放送された。このアニメのプロデューサーを務める田中翔も、『月刊ニュータイプ』二〇一九年一月号で「タイトルが示すように、本作の主人公はブギーポップです。しかし、主体的には物語を動かすキャラクターではありません」とコメントしている。「ブギーポップが宿る身体の持ち主・宮下藤花やその恋人の竹田啓司ほか、さまざまなキャラクターの行動の結果として〝ブギーポップ〟という〝現象〟が巻き起こる——。ある出来事は、一方の登場人物たちにとっては大事件だけれども、もう一方の登場人物たちにとっては些事として描かれる。そんなとらえどころのない物語構造はまさに〝ブギーポップ（不気味な泡）〟で、それが本作の魅力のひとつです」。〈ブギーポップ〉シリーズの特質をしっかりと捉え、そこに新しさを感じたからこそのアニメ化だったと分かる。

　ブギーポップは唯一にして絶対の主人公ではない。だから〈ブギーポップ〉シリーズは、主人公がどこまでも強くなっていかざるを得ない多くの物語とは違って、どこかで限界が来て驚きが呆れに変わり、やがて飽きへと進んでいくようなことにはならない。二〇一〇年代的とでも言うのだろうが、見渡せば現在、異世界に転移・転生して誰もかなわないチートスキルなりを得て無双する〝俺TUEEE〟の小説が、ライトノベルやエンターテインメントノベルの人気の中心になっている。そこを最先端とするなら、決定的なヒーローなりヒロインを置かず、主人公たちが常に変化していくような〈ブギーポップ〉のスタイルはやはり大きくズレている。だから、日付が変わった瞬間に売り出される喧噪に乗って激しく輝くことはないし、「このライトノベルがすごい！2019」に作品でもキャラクターでもランクインしない。

　その一方で、わずか数年を経て色あせ、古びてしまうこともない。チートスキルを限りなく高めていった挙げ句、インフレーションを起こした力によるバトルの応酬になってしまい、読者がついて行けずに離れてしまう場合がある。果てしなく続く戦いに古参が離れ、新参も入れないまま廃れてしまう場合もある。自分

という主体を外部に向かって発信し、承認を求める求心的、SNS的なスタイルとも言えそうな物語に起こりがちな事態が、〈ブギーポップ〉のように中心がなく、分散型、あるいはウェブ型のシリーズには起こりにくい。普遍的で、誰もがその時々に考えている不安、あるいは疑問といったものをすくいとり、物語に乗せて上遠野浩平はこの宇宙に放流している。泡のように漂う物語の中から読者は、自分の今の関心に合った物語に触れて楽しみ、そして次の物語が流れてくるのを待つのだ。いつまでも。

『ブギーポップは笑わない』が発表された一九九〇年代後半は、ちょうどインターネットの空間に個人サイトのようなコミュニティ形作られた時代だった。ネットサーフィンなどという言葉が使われ、ネットユーザーは様々なコミュニティを行き来しながら、それぞれの情報に触れ、あるいは自ら情報を発信しながらコミュニケーションをとっていった。それぞれがひとつの泡であり、それらが集まってネットという宇宙が形作られていった。ひとつひとつエピソードが上遠野浩平の生み出した物語世界の上に泡のように配置され、それらが繋がりあい、関係しながら点在している〈ブギーポップ〉シリーズを考えた時、今は懐かしい一九九〇年代のインターネット黎明期のネット状況が重なって見える。

ネットといえば、二〇一九年版のテレビアニメ『ブギーポップは笑わない』では、スマートフォンが登場する。オリジナルの『ブギーポップは笑わない』では、冒頭で竹田啓司がブギーポップを内在した宮下藤花に待ちぼうけを食らわされる場面で、携帯電話で連絡をとらず、メールも送らず、LINEのようなメッセージアプリも使っていない。それが新作アニメでは、スマホで何度も電話を掛け、メッセージも送っている。

現代の人間にとって当たり前のコミュニケーション手段。そこですぐに返事を寄越さない藤花に啓司がキレて関係がこじれ、物語が終わってしまわないかと不安になったが、強く触れられないまま回避された。もしもスマホを現代の感覚で導入するなら、雑踏をふらふらと歩く男にブギーポップが駆け寄り、「君たちは、泣いている人を見ても何とも思わないのかね!」と周囲を叱責した場面で、周囲の誰もがカメラで撮影し、ネットにアップして拡散しただろう。都市伝説のはずのブギーポップが衆目にさらされ、痛いコスプレイヤーとして炎上するのがSNS全盛の現代というもの。そうした時代の描写が組み込まれていない小説に不思議を覚えないのは、ツールの進化によるコミュニケーションの変化があろうとなかろうと、〈ブギーポップ〉シリーズに描かれている本質に変わりはないからだ。

アニメといえば、二〇〇〇年一月から放送された『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom』は、当時それほど高い評価を得ていなかった。原作と離れた物語や陰鬱なビジュアルに、これが〈ブギーポップ〉なのかと驚かれたようだった。自分も第一話の放送で反応したのは、主題歌に使われたスガシカオの「夕立ち」の格好良さで、翌日に楽曲が収録されたアルバム『Sweet』を買いに走った記録が日記にある。

との類似性も感じたようだった。『lain』のオリジナルキャラクターデザインを手がけた安倍吉俊は、〈ブギーポップ〉シリーズのイラストを手がける緒方剛志とともに、肉感があって目の大きなキャラクターが全盛だった時代に、独特のスタイルを持ったキャラクターを描いて関心を呼んだ。そこからビジュアル面での関連性が浮かび、ダークな街並みの表現、断片的に進んでいくストーリー、ノイジーなサウンドも乗って、ブギーポップのアニメに『lain』を重ねてみせた。『lain』は現代、ネットが普及した社会のコミュニケーションの姿を予言したシリーズとして再評価されているが、『Boogiepop Phantom』はどういった評価を受けるのだろう。

物語としては、刊行から二年が経ってライトノベルのバイブルとなっていた原作への信奉が、本篇から一カ月が経って起こった出来事という原作にはない村井さだゆきシリーズ構成・脚本によるオリジナルの後日譚に、違和感を覚えさせた。以後、大きく顧みられることもなかった『Boogiepop Phantom』が、新作アニメの登場でネット配信され始めた。今、見返せばこれは完璧に〈ブギーポップ〉シリーズだったと感じてもらえるのではないだろうか。誰という主人公が存在しない中、さまざまな登場人物たちがそれぞれに抱えた問題に直面し、それぞれに決着をつけていく。そうやって積み重ねられたエピソードが全体で、エコーズとマンティコアの戦いがもたらした余波というひとつの泡を作り上げ、〈ブギーポップ〉という宇宙の中に漂い始める。中心を持たないシリーズは、村井さだゆきが描いた世界もひとつの泡として取り込んでしまった。

マンティコアこと百合原美奈子の顔を借りたブギーポップ・ファントムが、凄絶なまでの美貌を見せてくれていたことも再見してみて分かったが、それで二〇〇〇年版のテレビアニメが爆発的なリバイバルブームを呼ぶとは思えない。二〇一九年版のテレビアニメ化も〈ブギーポップ〉シリーズに初期のような激しい盛り上がりを呼んでいるようには見えない。だから、一気に消費された挙げ句に陳腐化することはなさそう。続篇が次々に映像化されていく未来も見えないが、それでも、それゆえに、そうであるからこそ〈ブギーポップ〉シリーズは、これからの二〇年間も不変で、普遍な存在を保って存在し、紡がれ続けていくはずだ。泡のように。

（タニグチ　リウイチ・ライター／書評家）

特集＊上遠野浩平

実装された「泡のモナドロジー」

稲垣 諭

1 泡立つ謎

上遠野浩平「ブギーポップ」シリーズは、以前、講義を受けていた学生がぜひ読んで欲しいと教えてくれたものだった。哲学教員にも魅力的なはずだからと。それ以来、読んだきりになっていたものを今回未読だったシリーズも含めて読み直し、驚いたことがある。内容はおぼろげなのに宮下藤花と竹田啓司の、付き合っているのにぎこちない「あの」距離感や、新刻敬の無理なく片意地を張る風紀委員の「あの」感じが蘇ってきた。それは以前の記憶や青春時代の懐かしさというより、物語の世界観を構成するピースがしっくりはまってくる感覚だ。この作品群になんらかの中毒性があることはよく分かる。しかしその謎がどうもうまく掴めない。

ブギーポップ、深陽学園、霧間誠一、霧間凪、寺月恭一郎、統和機構、合成人間、こうしたいくつかの記号ないしタグに無数の人間がシナプスのように接続し、ひとつの事件の風景が多彩化される。数々の目撃者と当事者による景色の重ね合わせが一個の増殖する物語世界となる。謎めいた組織や資産家、ブギーポップを含む魔法のような特殊能力をもつ者たち、彼らによる暗殺や自殺、戦闘シーン等々、好奇心をくすぐる誘因は多数あるが、本稿はそうした個々のストーリー細部にではなく、それら物語世界を貫く謎に迫ってみたい。

どの作品であっても、あるいは作中のどの節や章においても読み始められるマルチなアクセシビリティが「ブギーポップ」シリーズにはある。たとえ作中で不明な出来事や人物について記されていても、それは他の作品を読み込ませる布石となり、どこか

に必ず書き込まれているはずだという安心にも似た予測枠を読み手に構築する。

基本骨格は最小にしてほぼ同一である。世界の敵が忍び寄るか、世界のバランスが崩れ始める。そこに黒い筒のような死神ブギーポップが現れる。マンティコアやイマジネーターなど数々の敵は、最後は一掃され（るように見え）、世界の均整がかろうじて回復される。これだけだと一話完結の勧善懲悪モノのように思える。が、そんなことが問題になっているのではない。

むしろこの骨格を身体化する、とりわけ青年期の何気ない登場人物たちの履歴の積み重ねから可塑的に増幅する泡沫世界の在り様、それが問題である。一度ヒットした作品はワン、ツー、スリーとシリーズ化され、さらに脇役をフィーチャーしたスピンオフ作品が作られる。そうした商業手法はすでに見飽きた光景となった。しかしそれらとは一線を画している。スピンオフは、本筋から外れた派生的ストーリーであるが、「ブギーポップ」シリーズにはそもそもスピンオフがない（と、本稿は主張したい）。本筋も中心も末端も周縁もない、極言すれば『ブギーポップは笑わない』が一作目である必要すらない。それは一体どういうことか？

2　泡の自己適用

ここで「ブギーポップ（不気味な泡）」という名を、「ブギーポップ」シリーズ全体に再適用する必要がある。それは「泡についての作品の泡性」について何を理解し、経験するのかを確認する手続きである。

生命は泡から生まれたというのは今なお魅力的で有力な仮説だ。「生命の起源は原始的な半透膜の閉じた境界」であるとみなす仮説は「区画論的（compartmentalistic）アプローチ」と呼ばれる（1）。細胞も、人体も、地球も、膜や皮膚、大気によって包まれた泡の亜種である。さらに宇宙さえ泡から生まれたのだと想定すれば、素粒子物理学で現在もホットなランドスケープ宇宙論に近似する（2）。

泡は膜を形成し、膨らみ、内外の区分を生む。弾性と可塑性から融通無碍に形を変え、泡の中に泡を包み込み階層化し、増幅した具象体を作り出す。大きすぎると分裂し、細かな泡粒となるが、逆に膜がはじけて巨大化することもある。相互に接した泡の球と球の隙間を無数の泡が埋める。

また例えば、水は慎重に温度を下げると摂氏〇度以下でも固体にならない。この過冷却された水のなかで偶然いくつかの分子が結晶化するか、埃のような小さな物体が混入すると、それを起点に一挙に氷へと相転移する。この現象が「泡核形成」と呼ばれるのは、結晶化する氷を膨張する泡に見立てているからだ。プリゴジンを援用するならば、泡は平衡（結晶）と散逸（渦巻き）の狭間に群生する存在者である。こうした泡の科学特性は自然科学だけではなく、「バブル崩壊」といった社会科学においてさえ世界を

解明し、理解する絶好のモデルのひとつとなる。

そして当然、これは「ブギーポップ」シリーズにも適用可能であり、上遠野自身がそれを重々理解している。例えばある作品中ではカート・ヴォネガット・ジュニアによる『猫のゆりかご』のSF小説が紹介され、世界を終焉させる「アイス・ナイン」という氷の結晶体について語られている(3)。

それは通常の水とは異なる高い融点をもち、摂氏四五・八度になるまで溶けない特殊な結晶構造をもつ架空の氷である。このアイス・ナインが通常の水に触れると連鎖的に結晶構造が変異し、最終的に地球上の全ての水を凍らせてしまう。泡も同様にきっかけとともに増殖し、多数の泡を組み込みながら自己組織的に肥大化する群体であり、そうかと思えば一瞬で弾け飛び消失する泡沫(うたかた)でもある。

上遠野の作品群から見れば、一作目の『ブギーポップは笑わない』が後のシリーズの泡核といえるし、ひとつの作中から見れば、ブギーポップあるいは宮下藤花の出現が、世界のバランスの揺らぎを検知し、増幅させるトリガーともいえる。

また他方で、物語の中盤以降にそれまでの話とは脈絡のないところで他のストーリーの人物(例えば飛鳥井仁やスプーキーE)が唐突に登場し、絡み合い始めるさまは、泡の中に一つの泡ができ、あるいは数個の泡を包み込む泡が現れるようでもあり、幾重もの泡沫体が別の泡沫体に接合されることで泡の複合体はその中心を失い続ける。どこが始まりで終わりなのかの時間的、空間的履歴が混線し、かき消される。

とはいえ、こうしたアナロジーだけではウイルス等の感染のモデルとも一部重複してしまう(実際、感染モデルも作品内で頻繁に用いられている)。ということは、いまだ泡の本性的特性に踏み込めていない。そこで泡のさらなる特質を浮き彫りにしよう。

3 泡のモナドロジー

泡の一個一個は、もれなくみずからを区切り、閉じる。閉じない泡は存在できず、閉じる限りで泡は外部に出る可能性を失う。泡には部分がない。この泡一つ一つに世界はどのように映るのかと問えば、それは固有な世界を映し出すとしか答えようがない。シャボン玉の一つ一つに映る世界はどれ一つとして同じものがない。

『ブギーポップは笑わない』の冒頭で、彼女に約束をすっぽかされた竹田啓司が知人四人に偶然出会う場面がある。彼から見た何気ないこの会話は、後に他の人物から見られた光景として反復され、語り直される。とはいえ他の人物の光景から見ると、その会話は全く別様の現実感をもつものになる。どのような出来事であれ、多数の人物の目を通してしか記述できず、それぞれの人物を通した限定的な物事の現れにしかならない。多数の視点を通覧できる登場人物は(作者と読者以外)存在しない。これは死神のブギーポップでさえ例外でなく、それがブギーポップが笑えない理

由のひとつとなる。この局面で上遠野は、「泡のモナドロジー」ともいうべき世界を小説内に実装してしまったことになる。これは簡単にマネできる仕組みではない。

『モナドロジー（単子論）』は、哲学者ライプニッツが生前公刊できなかった小論であり、森羅万象を「モナド」という単一実体からなる複合体として説明する試論である。それは最も単純な条件から最も豊かな世界を帰結させるための世界構成の手順でもある(4)。

モナドはそれ自体閉じていて、「どのモナドもそれぞれ宇宙を自分流に映し出している鏡」(5)、「永遠の生きた鏡」(6)だといわれる。厳密にはライプニッツのモナドに「広がり」はないが、この鏡の記述から見ても、球面の膜に世界が映るイメージはさながら「泡」である。ここに「foamology」とでも呼ぶべき「泡のモナドロジー」を展開する余地がある(7)。実際に『モナドロジー』を読んでいると、霧間誠一やブギーポップが口にしてもおかしくないような文面が多数見つかる。

「モナドのなかには一種の完全性が、自己充足がある。そのおかげでモナドは、自分で自分の内的活動の源になっている。いわば無形の自動機械になっている…」(8)

「モナドが制限をうけているのは、その対象についてではなく、対象を認識する様々な仕方においてである。どのモナドも混乱した仕方で無限なもの、全的なものに到達する」(9)

「おなじ町でも異なった方角から眺めると、まったく別な町に見えるから、ちょうど見晴らしの数だけ町があるようなものであるが、同様に、単一な実体の無限の数を考えると、おなじ数だけのあい異なった宇宙が存在していることになる。しかしそれは、ただ一つしかない宇宙を、各モナドのそれぞれの視点から眺めたさい、そこに生ずるさまざまな眺望に他ならない」（強調、引用者）(10)

個々のモナドは自足しており、それ自体で世界を映し出す「自動機械（automate）」である。ブギーポップがいつでも自動的に起動するのは文字通り泡だからである。ただし、先の最後の引用でライプニッツは「一つの宇宙」を見抜く、泡外部からの神的視点を持ち込んでいる。そして「ブギーポップ」シリーズにも実はこの神の視点がある。それぞれの登場人物は固有な泡として世界を映しているが、それら全てを見通すことはできない。泡にはその外部を見る目がないからである。

それに対して、

「どの物体／身体（body）も、宇宙のなかで起こるすべてのできごとを感知するから、仮になんでも見える人がいるとすると、そ

の人の目には、それぞれの物体／身体のなかのあらゆるところで今現に起こっていることがらだけではなく、いままで起こったこと、これから起こるであろうことまで読み取ることができるわけなのである」（強調、引用者）(11)

合成人間や特殊能力をもつものには通常の人間の規格を超えた目を備えているものもいるが、それでも現在、過去、未来の一切を見通せはしない。それができるのは「神のモナド」だけであり、その完全な精度から見た宇宙の光景には、何もかもがあるゆえに、始まりも終わりもない(12)。

「だから宇宙には、荒廃のたたずまいも、不毛のしるしも、死の影もまったくない。混沌も混乱もない。そう見えるのは、うわべだけである。いくらか離れて眺めると、池の魚を一匹一匹見わけることができなくて、魚のむれのうようよした動きだけ、要するにそのうようよだけが、目に映るようなものであろう」（強調、引用者）(13)

それぞれの泡はせいぜい「うようよと渦巻く（swirling）」宇宙の挙動を粗く映し出すことしかできない。眠ったような朧げな段階から理知的な目覚めの段階に至る清明度の違いが一つ一つの泡にはある。それは各登場人物が世界をどれだけ見通せているのかの泡内部での差異である。例えば末真和子はいつでも、すでに終わったものとして到来する事件にしか関われず、すでに終わっている位置からしか物事を捉えられないことに苛まれる。これはしかし、ブギーポップを含む全ての泡を代表する苦悩なのである。

それに対して作中に、例えば「だがスプーキーEも、やがて己の右耳がその〝あれ〟に切断されることを知っていたらとても笑えなかっただろう」(14)という、未来ですでに起きている事実の宣告が挿入される。これは小説の常套手段でもあるが、「ブギーポップ」シリーズでは、この未来が実際に先に刊行された別の作品内の出来事だという、時間の前後関係を混乱させる特殊事情も絡むことで読者に神の視点の共有を許す。これはもはや泡の視点ではないし、作品内の視点でもない。

微視的視点と、泡の外部にある巨視的視点の間の往復運動、これこそがモナドロジーの形而上学的核心であると同時に、「ブギーポップ」シリーズの世界観の幻惑となる。本来、泡はみずからをそれとして理解することさえできない。泡の複合体を理解する泡は存在しない。にもかかわらず、この泡の複合体を巨視的に何度も体感する中で読者との共犯関係が結ばれる。この点をもう少し具象化してみる。

4　泡の複合体が全てを内包する

システム・アーティストの安斎利洋は、「量子仮名」という全て

の仮名文字が含まれている一個の文字を創出している（図1）(15)。
さらにこの量子仮名を五、七、五の俳句状に並べ、それを量子仮名による「全可能俳句」と呼ぶ（図2）。この中には、すでに成立している俳句だけではなく、今後可能になるもの、さらに決して選択される見込みのないものも含めて一切の俳句がある。いまだ始まっていないものからすでに創作されたものまでが予告され、完成されている。

この並置された量子仮名の中のひとつの仮名に視点を置き、そこから無数の仮名に取り囲まれている世界を眺めるのが泡の視点であり、そこを飛び抜け目眩がするほどの高みから全体を俯瞰するのが神の視点である。「ブギーポップ」シリーズの泡のモナドロジーは、この全可能俳句のあり方に類比的である。個々の泡には「うようよ」としか理解できなくとも、一切の局面があらかじめ予告され、内包され、すでに実現されている視点が体感できるからだ。

そもそも人間の言語は、主語から述語を順次配置する線形的本性をもつ。そのため人間は、述語が主語に遅れて到来する線形の時間に閉じ込められている。さらに何かを語れば、その背後に膨大な語り残しが生じる。人間はそうした「言語という泡」、さらにその言語が紡ぎ出す「物語という泡」に閉じ込められているとも言える。この泡の自閉から、たとえ幻想だとしても超出する経験を「ブギーポップ」シリーズは提示し続けているのである。

5　欲望する泡

立ち向かうべき「世界の敵」は、たとえブギーポップが特殊なワイヤー操作や瞬間移動を行う身体能力を備えていようとも、そ

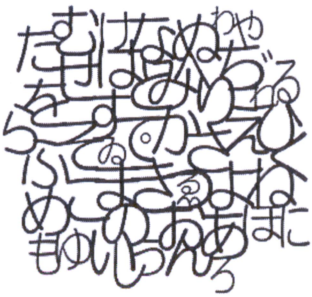


図1　量子仮名（安斎利洋）

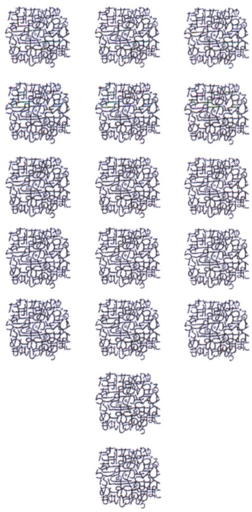


図2　量子仮名による全可能俳句（安斎利洋）

れでも世界をまるごとは見通せない泡の視点から表現されたものである。ある「うようよ」をこの「うようよ」なりの仕方で表現したものにすぎない。本来、世界には敵も味方もない。そこでは何も始まらないし、何も終わらない。それは全可能俳句のように一切が見通された完全に透明な世界である。イマジネーターの水乃星透子が、ブギーポップをも翻弄しながら「突破」しようとした世界はおそらくこの次元にある。

それに対してブギーポップが宮下藤花である（ように見える）ことは一個の泡の表面がまるっと別世界に映り変わり、それと並行して他の無数の泡の世界が即座に自動的に調整されたにすぎない。誤作動やノイズはいつでも泡の誤解である。多かれ少なかれ、全ての泡でそうした変化は起きている。だからその変化の理由と一貫性を詮索しても、その行為自体が閉じた泡内部でしか起こらないのだから、それもやはり泡の理由づけであり、泡の都合となる。

世界を映しつつも、その一切を見通せない泡たちはその「限定」に半ば強制的に気づいていく。ここにこれまで語られずにきた欲望や感情という事象の生成がある。ライプニッツのモナドに「表象」と「欲望」の二つの能力があったように、それは泡の内的動力となる。

理由の不明な出来事や、不意に打ち切られるコミュニケーション、それらは見通せない世界に対する何らかのアクションを要求する。世界の完全性はそれぞれの泡に織り込まれ、内包されている。にもかかわらず人間の「魂は自分のひだを一挙に開いてみるわけにゆかない、そのひだは際限がないから」だとライプニッツならばいうだろう[16]。自己の完全性とその限定された認識による折り合いのつかなさが消失することは決してない。

本当は自分はもう死んでいて、身体が特殊な薬物によって組織反応しているだけなのではないか、ある人への好きだというこの気持ちは実は植え込まれた嘘っぱちではないのか、みずから選択したと信じていることがどこまで自分の意志の制御によるものなのか、こうした数々の不分明な認識が溢れ、摩擦が起こる。ここに寂しさ、痛み、歪み、つまらなさといった泡の情念が生まれる。

さらにこの不分明な認識に対する情念から、いっそみずからを凌駕するものに屈してしまいたいという絶対受動の快楽が産み落とされる。泡の苦悩は、一歩距離を取ると容易に快楽に転換する。それは騙されたい、食べられたい、殺されたいという「苦痛の快楽」であり、世界を見通せないものの見事な絶望が作中人物に訪れることを期待する、神の目を借りた倒錯した欲望である。この局面で作中人物と読者との境界線は溶解し始め、読者は作品と作中人物に閉じ込められる。そしてそれこそが上遠野の小説（ロマン）が提供する、泡という人間に向けられた壮大な慰めであり、贈与なのである。

だがそれでもブギーポップはいうだろう。

「…ロマンか。そんなものはぼくらにはない。それを持っているのは普通の人間の方だ」(強調、引用者)(17)と。

この複数形の語りは、一体誰の、どこからのものなのか、ブギーポップと宮下藤花のことか、特殊能力をもつものたちか、あるいはブギーポップは代替可能な複数の存在なのか、それらに答えがもたらされることも決してない。にもかかわらず、この複数化された存在の軽さ(ポップさ)と孤高さのマッチングが、泡のモナドロジーの寂しさの源泉となり、泡の泡たるゆえの悲しみとなって人々を魅了するのである。

註

(1) P・ルイジ・ルイージ『創発する生命 化学的起源から構成的生物学へ』白川智弘・郡司ペギオ-幸夫訳、エヌ・ティ・ティ出版、二〇〇九。
(2) L・サスキンド『宇宙のランドスケープ』林田陽子訳、日経BP社、二〇〇六、とりわけ第一一章「泡を吹き出す宇宙」参照。
(3) 上遠野浩平『ブギーポップ・ミッシング ペパーミントの魔術師』電撃文庫、一九九九、一〇九頁。
(4) モナドロジーの豊かだが、一筋縄には理解できない世界構成の詳細は下記に詳しい。『理想』(特集:ライプニッツ『モナドロジー』300年)理想社、二〇一三、長綱啓典『ライプニッツにおける弁神論的思惟の根本動機』晃洋書房、二〇一一。
(5) ライプニッツ『モナドロジー 形而上学叙説』清水富雄、飯塚勝久、竹田篤司訳、中公クラシックス、二〇一六、二五頁。
(6) 前掲書、二一頁。
(7) ただし厳密にモナドを泡として理解するには、いくつもの条件変更が必要になる。モナドは広がりをもたず、発生も分割も消滅もしない、その限りでモナド総量は変化しないからである(量とすら言えない)。こうした形而上学的設定が、終わりなき数々の論証の争点を生み出す。
(8) 前掲『モナドロジー 形而上学叙説』、八―九頁。以下訳文は、英語版を参考にして一部改訳している箇所がある。
(9) 前掲書、二三頁。
(10) 前掲書、二二頁。
(11) 前掲書、二四頁。
(12) ライプニッツにおいては神もモナドであることから「神のモナド」と「創造されたモナド」が区分され議論はより紛糾する。
(13) 前掲『モナドロジー 形而上学叙説』、二七頁。
(14) 上遠野浩平『ブギーポップ・イン・ザ・ミラー パンドラ』電撃文庫、一九九八、一二七頁。
(15) 安斎利洋氏、本人の許可を得てTwitterから借用。安斎はもともとこの作品を、『メッセージ』として実写映画化されたテッド・チャンの小説『あなたの人生の物語』に着想の端を得ている。そこでも非線形的言語が問題になっていた。
(16) 前掲『モナドロジー 形而上学叙説』、二四頁。
(17) 上遠野浩平『ブギーポップ・リターンズ VSイマジネーター PART 2』KADOKAWA、二〇一九、九頁。

(いながき さとし・現象学)

特集＊上遠野浩平

不気味な泡を生む者は

新八角

はじめに

ライトノベルを論ずるということは存外難しいもので、その主な理由はこのジャンルが持つ、いくつかの特徴に依るように思われます。第一には、その長さです。作品によっては数十巻にまで連なる、連載形式の小説。ましてや、それが一〇年以上に亘って継続し、今なお完結していないような作品となると、どうでしょう。文学研究では、作家が亡くなるまで研究対象にしてはならない、という話もありますが、実際、連載中の作品を論ずるということは未来の本を読まずに論ずるということです。それは確かに実証的とは言い難いかもしれません。

あるいは、ライトノベルには往々にして「あとがき」というものがあります。もちろん、古来よりいかなるジャンルの小説においても、序文や跋文は珍しくないのですが、ライトノベルのそれが非常に虚構性を伴った――作家のキャラクター化という特色を持つことには注意する必要があるでしょう(1)。ライトノベルのパラテクスト性は時に無視することができないほど、作品全体に関わる場合もあるのです。

このような点を鑑みるに、上遠野浩平の『ブギーポップ』シリーズを論ずるということは、非常に無謀なことのように思われます。一巻ごとのまとまりはかなり明確であるものの、二〇一九年三月時点で未完結のシリーズであることに間違いはなく、また「まあいいじゃん」というお決まりの結語を伴う「あとがき」はあまりにも有名です。この「あとがき」は作品のテーマ解説として非常に親切であることも多く、それがしばしば上遠野浩平の個人的な問題意識を参照しながら種明かしされるのですから、『ブ

ギーポップ』を論ずる際に「あとがき」をまるきり無視するわけにはいかないでしょう。

そして、これはごく個人的な事情ではありますが、上遠野浩平がデビューしたのも、私がデビューをしたのも、同じく電撃文庫です。レーベルの黎明期を牽引し見事な城館を築き上げた大先輩と、その軒下を借りる後輩にあたります。本来であれば上遠野「先生」とお呼びするべきなのでしょうが、しかし、今回は軒下を飛び出して、無礼と無謀を承知の上で、『ブギーポップ』について論じてみようと思うのです。

取り扱うのは基本的に『ブギーポップは笑わない』から『夜明けのブギーポップ』までの六作です。前置き通り、「あとがき」も視野に入れて議論を展開することになるでしょう。とはいえ、あまり大風呂敷を広げるつもりはありません。私が考えてみたいのは、『ブギーポップ』シリーズにとどまらず上遠野浩平作品において特権的な役割を果たし、あたかも上遠野浩平の投影にも思われるような小説家——霧間誠一についてです。

「上遠野浩平」と霧間誠一

霧間誠一という登場人物に上遠野浩平が重ねられている、というような印象は、何冊か『ブギーポップ』シリーズを読んだ者であれば、おそらく誰しも感じることではないでしょうか。作中の小説家である霧間誠一はエッセイや歴史の概説書を多数発表しており、彼の小説以外の言葉は他の登場人物による伝聞や箴言調の引用という形でたびたび目にすることになります。そして、そういった言葉は物語の方向性を暗示したり、テーマを明かすために用いられることが少なくありません。これは「あとがき」の魅力やそこに込められたメッセージを無視することができない「上遠野浩平」という作者像(2)によく重なります。あまりに単純化した比較とはいえ、霧間誠一は、作者の伝えたいメッセージを最も直截に表現する代弁者だ、と言っても、それほど的はずれではないでしょう。

ただし、霧間誠一が「小説が読まれない小説家」だという点に留意が必要です。

> 彼にして見れば、エッセイや論文などはあくまでも小説のための構想の副産物で、自分で自分のための資料を作成しているというつもりなのだが、どういうわけかそういう未完成品しか人は評価してくれない。(3)

『ブギーポップ』シリーズはあくまで小説です。言うまでもなく、フィクションとして読まれている作品です。小説以外の文章ばかりが読まれるという点では、霧間誠一と「上遠野浩平」は大きく異なるように思えます。

そして、この違いこそが『ブギーポップ』においては重要なの

です。第一に、『ブギーポップ』に現れる霧間誠一の文章は常に断片的で、不完全です。それゆえ、霧間誠一は非小説的な言葉で全てを語ることはできません。読者は、もはや小説を読む必要がない、とは言えなくなってしまうのです。考えの全てを受け取るためには、霧間誠一の言葉を補うものが必要となります。それがまさしく「上遠野浩平」が書く物語なのではないでしょうか。

一人の登場人物に作者の代弁者のような設定を与えておきながら、しかしその言葉を引用や要約によって不完全なまま提示する。その不完全さが、エッセイではない言葉を――フィクションを導入する動機となり、小説が存在する意義にもなっているのです。

『ブギーポップ』シリーズは常に霧間誠一の言葉を特権化し、物語を読み進めることでその暗示的な物言いを理解させます。また同時に、霧間誠一の言葉を理解させることで物語から得る教訓を明文化させているとも言えるでしょう。霧間誠一の非小説的な言葉と「上遠野浩平」が担う小説、この両者の相補的な関係が物語の筋とは異なる作品の軸を成しているのです。

しかし、このような霧間誠一像は『ブギーポップ・リターンズVSイマジネーター PART 1』以降のものだということを付け加える必要があるでしょう。『ブギーポップは笑わない』における霧間誠一は別の役割を持っている、というのが私の見立てです。その役割とは、フィクションを成立させるためのフィクション、すなわちブギーポップをメタ的視点で支える存在、というものです。

竹田啓司と霧間誠一

『ブギーポップは笑わない』は「セカイ系」に関する話題で引き合いに出されることも少なくない作品ですが、たとえば前島賢はその特徴を自己言及性だと指摘しています[4]。実際、ブギーポップという登場人物は語り手――第一話においては竹田啓司という男子高校生――から「なんといっても、変身ヒーローだ」[5]と揶揄され、ブギーポップが訴える「世界の危機」もまた「誇大妄想もはなはだしい。学園モノのRPGの設定じゃあるまいし」[6]と断じられてしまいます。つまり、物語の中心となる事件は作中で既に「フィクションみたいだ」と指摘されているというわけです。

しかし、作中世界においてブギーポップが存在することは事実ですから、語り手竹田啓司はどうにかしてそのフィクションを受け入れなければなりません。そこで現れるのが霧間誠一です。竹田啓司は霧間誠一の多重人格に関する著作を読み、「なんとなく正しいことを言っているような気」[7]になることで、とりあえずその存在を受け入れます。あるいは、第二話で語り手の末真和子がまるで「殺し屋（ヒットマン）だ」[8]と思うような霧間凪という女子高生を理解する際に現れるのも、やはり霧間誠一の著作なのです[9]。

フィクションを現実に結び付けるために、霧間誠一というフィクションをさらに挟む。フィクションに対する自己言及を自己解

決するためのフィクション。これこそが『ブギーポップは笑わない』のとても興味深い仕掛けと言えるでしょう。さらに第一話では、それが単なる受容ではなく、「フィクションが好きだ」と認めることに繋がっている点も指摘する必要があります。というのも、突然ブギーポップから別れを告げられた竹田啓司は「僕が言いたくても言えないことをはっきりと言ってくれるこの男がとても好きだったのだ」(10)と自覚するのですが、それはブギーポップという「変身ヒーロー」——そして「変身ヒーロー」が体現する「正義の味方」という在り方——に惹かれる自分を素直に認めたということです。一般人に過ぎない、ある意味読者と同じ現実に属するかに見える竹田啓司が、ブギーポップを——そして、ブギーポップというフィクションが存在する世界を積極的に肯定するためには、霧間誠一の著作という接点が必要だったわけです。

ここで確認しておきたいことは、このような『ブギーポップは笑わない』における霧間誠一の役割は、メタな次元にあるという点です。もちろん、霧間誠一の存在は第一義的には語り手竹田啓司を心理的に支える通俗心理学なのですが、竹田啓司が作中のフィクションに対してメタな発言を行うことで現実の読者の視点を引き受けている以上、それは当然、読者のメタ的視点、すなわちなぜ高校の日常生活に「変身ヒーロー」が現れるのか、という問いも解消するという役目を果たしているのです。それゆえ、霧間誠一は語り手とブギーポップの接点であると同時に、読者とフィクションの接点でもあると言えるでしょう。

とはいえ先に述べたように、この霧間誠一の役割は『VSイマジネーター』以降、見られなくなってしまいます。シリーズが進むにつれて、少しずつ変化していった霧間誠一像。これは、とりわけブギーポップとの関係を追うことで、よりはっきりと見えてくることでしょう。

ブギーポップと霧間誠一

まず初めにブギーポップとは何かを確認しておくと、彼は宮下藤花という女子高生の多重人格のようなものであり、世界に危機が迫ると自動的に現れ、敵を倒してくれる存在です。これは竹田啓司が指摘した通り、「変身ヒーロー」そのものと言えるでしょう。世界が滅ぶことのないように、危ないときには必ず現れ、世界を救う。それはある物語が「正義の味方」というフィクションを選び取った時点で自動的に組み込まれる一つのシステムを、作中の設定が体現したものと言えます。

一方で、『ブギーポップ』シリーズには、水乃星透子のような「世界の敵」がいるわけですが、彼女たちもまた「ある種の可能性が形になってこの世界に顕れただけの、主体のない抽象存在に過ぎないのかもしれない」(11)と評されます。人が人を殺し続ければどうなるか、「死」を恐れなければどうなるか——「世界の敵」は一つの実験のようなもので、良くも悪くも何らかの可能性

を秘めているのです。そもそも、「変身ヒーロー」というジャンルにおける敵は、何度も、何度も世界を変えようとするものです。「変身ヒーロー」は世界を変えようとはしませんが、世界を変えることができる普通の人々を守ります(12)。

ブギーポップと歪曲王が「縄張り争いをしている」と指摘された(13)のは実に正確で、ブギーポップたちの戦いとはつまり、可能性同士の闘争です。現在の世界の可能性を信じるか、それとも世界を一度壊し、新しい可能性を探求するか。この問いは早乙女正美やマンティコア、あるいはそれを造った者たちと、紙木城直子や霧島凪、そして新刻敬を比較し、「人間は、どっちなのだろうか？」(14)と自問したエコーズの姿に重なります。つまり『ブギーポップ』シリーズで問題となるのは、どちらの可能性が選ばれるべきか――この現在の世界の可能性は救われるべきか、という問いだと言えるでしょう。

この「可能性」という点において、霧間誠一の立ち位置は非常に奇妙です。『夜明けのブギーポップ』においては、彼の能力――新しい可能性を持つ者たちの心に触れる――が明かされますが、彼はその可能性を持つ者たちの側につくことを決意します。「社会の敵ナンバーワン」という自称は、現在の社会が恐れ、敵とみなす彼らの先頭に立つという思いから生まれたものでした。この「可能性を持つ者たち」はいまだ可能性である以上、良いものでも悪いものでもありません。実際、のちに「世界の敵」になった水乃星透子もまた、霧間誠一の言葉を受け取った一人です。

従って、霧間誠一の役割とは、可能性の闘争、それ自体の可能性を守ることなのです。霧間誠一の言葉によって多くの可能性が花開き、後にブギーポップと「世界の敵」の戦いが起きる。それは霧間誠一が「世界の敵」となる可能性を生み出すことで、ブギーポップという「変身ヒーロー」の出現をも成立させていると言えるのではないでしょうか。

このように、『ブギーポップは笑わない』ではメタな次元でブギーポップというフィクションを成立させていた霧間誠一が、『夜明けのブギーポップ』においては、作中の設定において、直接ブギーポップという存在を成立させる役目を果たすようになっています。この霧間誠一の「メタ」から「作中」への移行こそが『ブギーポップ』シリーズの世界の変化を象徴しているのではないか、ひいては「上遠野浩平」の変化に関わっているのではないか、と私は思うのです。

世界と霧間誠一

今一度整理すると、『ブギーポップは笑わない』において、霧間誠一は語り手とブギーポップを繋ぐ接点として機能していました。注目したいのは、語り手が「変身ヒーロー」に言及することで、この作中世界は読者の属する現実と同じような世界だと思わされることです。実際、語り手竹田啓司はブギーポップに出会っ

た当初、「こんなヤツに藤花の身体を乗っ取られたら僕にとって青春（せかい）は終わりに等しい」(15)と考えるのですが、それは本来作中世界にフィクションは存在しない――つまり、読者が生きる現実と同じだという前提があるからです。この現実そっくりの世界とブギーポップや霧間凪というフィクションを繋げるのが、霧間誠一でした。

次の『VSイマジネーター』においては、各章のエピグラフで霧間誠一の言葉が引用されるようになりますが、この時点で彼は物語の命題を示す存在として機能するようになったと言えるでしょう。作中にある霧間誠一の引用(16)も、もはやイマジネーターとの戦いというフィクションの意義を深める方向でしか用いられません。つまり、一般人とフィクションの接点という霧間誠一の役目は失われたのです。『パンドラ』も同様であり、こちらに至っては全篇が新しい可能性を持った――あるいはそれに触れた――者たちの物語です。フィクションと現実は対比されず、シンプルにフィクションが焦点化され、描かれています。

『歪曲王』においても霧間誠一の言葉はエピグラフですが、加えてこの世界には寺月恭一郎という存在が現れます。「その名前は偉大とか天才とかいう次元を飛び越して〝怪物〟と同義語になってしまっている」(17)。彼は作中の一般人でさえも知っている、フィクションのような存在です。もちろん、ブギーポップにせよ炎の魔女にせよ、その存在はある程度一般人にも知られていましたが、それでも基本は噂にとどまり、事件がなければ決して現実と認識されることはありませんでした。しかし、寺月恭一郎はムーンテンプルという誰もが目にすることのできる建物を建てています。この世界には、既に周知の事実として「怪物」が存在することが明かされたわけです(18)。それはちょうど、ゾーラギという怪物が一人の少年にとっては現実のことであったのと同様に、作中のフィクション的存在がいつの間にか作中の現実に当然のものとしてあるような、そんな世界に変わってしまっているのです。

そして既に確認したように、『夜明けのブギーポップ』で霧間誠一は語り手の一人として現れ、ブギーポップの存在を支えるという役割を、メタ的な次元ではなく作中の設定として果たすようになります。この時、もはや『ブギーポップは笑わない』で見られた、語り手（読者）とブギーポップ（フィクション）を繋ぐ霧間誠一という構図は成り立ちません。語り手も霧間誠一もブギーポップと同じ「フィクションが当然のように存在する世界」に組み込まれているからです。それゆえ自己投影する対象を失った読者は、あくまでフィクションを意識しない視点から物語を受容することになります(19)。

ここで改めて注目したいのが、「上遠野浩平」の存在です。彼は『ブギーポップは笑わない』の「あとがき」から既に、フィクションと現実の接点になろうとしていました(20)。霧間誠一と

「上遠野浩平」の役割は非常に近しいものだったのです。しかし、シリーズが進むと、霧間誠一の役割は少しずつ変化し、一方で「上遠野浩平」だけが「あとがき」を増やして、読者とフィクションを繋ぐという役割をより強固にしていきます。

この両者の乖離は、新装版となった『ブギーポップは笑わない』が象徴的です。これには「あとがき」の後に書き下ろしの「補記」が追加されているのですが、その内容は霧間誠一と友人である榊原弦の会話です。興味深いのはここで霧間誠一が「不気味な泡」のようだと語られていることでしょう。

> おまえ、自分でも自分の作家としての才能がどこから来ているのか知らないだろう。でも書かずにはいられない。そいつはほとんど自動的なもんじゃないか。そしてそれを読んだ読者に影響を与えている。つまりおまえもまた、その作品で世界を救っている不気味な泡のひとつなんだよ、きっと。なあ、霧間誠一先生?(21)

まさに、霧間誠一はブギーポップに――ブギーポップが属するフィクションの世界の一部に――なったのです。そして、この「不気味な泡」をめぐる言説の変化こそが「上遠野浩平」と霧間誠一の違いを浮き彫りにしています。というのも、かつて「上遠野浩平」は『VSイマジネーター PART1』の「あとがき」において、自分は「ブギーなポップもどき」を作ってしまう、と語っていたのです(22)。もちろん、いくら『ブギーポップは笑わない』で両者の役割が重なるとはいえ、単純にこの当時の「上遠野浩平」と霧間誠一を同一視することはできません。ただし、少なくとも『ブギーポップ』シリーズにおける「作家」の位置づけがいかに変わったかを示す傍証ではあります。すなわち、ブギーポップを作る者から、ブギーポップ自身へ。フィクションの外部からフィクションの内部へ。霧間誠一の変化は、常に立場を変えない「上遠野浩平」という作家像を対照とすることで、より一層明白になり、同時にこれは「メタ」から「作中世界」へ、『ブギーポップ』シリーズの世界の重心が移っていった、その変化の表れであるように思うのです。

上遠野浩平と霧間誠一

ところで、一つ大きな疑問が残ります。それは、作者上遠野浩平の分裂した作家観、すなわち「上遠野浩平」と霧間誠一は、どちらがより上遠野浩平に近いのか、という問いです。「あとがき」の後に載せられる「補記」で、あえて霧間誠一の小説家像が語られたことを、単なる登場人物の描写と考えるのはかえって難しいでしょう。事実上、この「補記」により、唯一メタ的な役割を持っていた『ブギーポップは笑わない』の霧間誠一は、『VSイマジネーター』以降のフィクションに組み込まれた霧間誠一に

よって、上書きされたことになるのです。意図的なものだったにせよ、そうではなかったにせよ、これは上遠野浩平が霧間誠一でもって『ブギーポップ』シリーズのフィクション観、作家観を修正したように見えます。

ただし、ここでそれ以上に大切なのは、その修正が分かること――霧間誠一と「上遠野浩平」の差異が残り続けることではないでしょうか。第一、どれほど霧間誠一が作家観を更新しようと、「上遠野浩平」は残ってしまうものです。なぜなら、たとえひとりでに言葉が紡がれようとも、作家が作家であるためには読者が必要となり、作者像は読者が読むたびごとに、まさしく現実とフィクションの接点として立ち上がるものだからです。これは霧間誠一自身が述べていることでもあります。

> 読んでくれる読者との共同作業のために、彼〔＝上遠野浩平〕はまだ見ぬ共作者に素材を渡すべく、昨日も、今日も、明日も小説を書いているはずである。(23)

フィクションと現実の接点という作家の役割は残り続けます。上遠野浩平が自分の作家観を投影して霧間誠一を書こうとも、読者が読むことで作者像「上遠野浩平」は必ず生まれてしまうのです。『ブギーポップ』という物語が、霧間誠一の言葉と、「上遠野浩平」の言葉の交錯によって成り立っているように、霧間誠一という作家観と、「上遠野浩平」という作家観、この二つの作家観に分裂し続ける作家――そして、その関係を修正し、上書きするために、「昨日も、今日も、明日も」言葉を生み続けるという在り方そのもの――それこそが上遠野浩平なのではないでしょうか。

おわりに

以上、霧間誠一の変遷を追うと共に、『ブギーポップ』シリーズの世界がどのように変わっていったのかを簡単に辿ってみた次第です。フィクションと現実の接点から作中世界へと立ち位置を変えていった霧間誠一を考えることで、わずかながらも『ブギーポップ』を論ずることができていたとすれば幸いです。

最後に少しだけ上遠野浩平の作家論に足を踏み入れてしまいましたが、あくまでこれは『ブギーポップ』の初期六作に限ったものです。とはいえ、霧間誠一が上遠野浩平作品の多くに現れるということは、フィクションと現実との関係、そして作家とは何かという問いが、上遠野浩平に根深く残り続けていることの証左なのではないでしょうか。

そして、おそらくはそれゆえに、これからも上遠野浩平は語り続けることになるのです。もはや止めようもなく、不気味なくらい自動的に。

註

(1) 樋渡隆浩「あとがき」『ライトノベル研究序説』青弓社、二〇〇九年。

(2) 作者像は小説や「あとがき」から想定される作者のイメージ――ナラトロジーで言うところの「内包された作者」です。この論考においては「上遠野浩平」は作者像を、上遠野浩平、は現実の作者という使い分けをしています。

(3) 上遠野浩平『夜明けのブギーポップ』KADOKAWA、二〇一九年、一五五頁。

(4) 前島賢『セカイ系とは何か』星海社文庫、二〇一四年、一四一―一四五頁。

(5) 上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』(以下、『笑わない』)KADOKAWA、一五頁。

(6) 同書、四二頁。

(7) 同書、四三頁。

(8) 同書、九〇頁。

(9) 同書、一〇八頁。

(10) 同書、五八頁。

(11) 上遠野浩平『ブギーポップ・オーバードライブ　歪曲王』(以下、『歪曲王』)電撃文庫、一九九九年、二八〇頁。

(12) 「夢が見られない、未来を想えない、そんな世界はそれ自体で間違っている。でもそのことと戦うのは、残念ながらぼくではない。君や宮下藤花自身なんだ」『笑わない』四八頁。あるいは、「君らは自分で自分たちの世界をつくっていかなくちゃならないんだよ」同書、五九頁。

(13) 『歪曲王』二四〇頁。

(14) 『笑わない』二三八頁、強調点は原文ママ。

(15) 『笑わない』四〇頁。

(16) 上遠野浩平『ブギーポップ・リターンズ　VSイマジネーター PART 1』(以下、『VSイマジネーター PART 1』)KADOKAWA、二〇一九年、二二六頁。あるいは、上遠野浩平『ブギーポップ・リターンズ　VSイマジネーター PART 2』KADOKAWA、二〇一九年、八九―九〇頁。

(17) 『歪曲王』二二頁

(18) ムーンテンプルが「ゲームの〝魔王の塔〟みたい」(『歪曲王』一五一頁)と形容されることはあるものの、そこに『ブギーポップは笑わない』におけるようなフィクションに対する揶揄のニュアンスはありません。

(19) これはあくまで「フィクション」への意識を通じた――なかば屈折した――投影先がなくなっただけであり、登場人物たちが繰り広げる恋愛や友情に対する感情移入や物語への没入は、むしろより簡単になったと言えます。

(20) 「本作『ブギーポップは笑わない』の舞台の深陽学園というのは「そこ」[=上遠野が夢で見た学校]なのであり、夢ん中のものをそのまま使っているということで、この小説のそこだけはファンタジーなのである。あとは違うけど」『笑わない』二六五頁。

(21) 『笑わない』二七七頁。

(22) 『VSイマジネーター PART 1』二三三頁。

(23) 霧間誠一「平成の麒麟　上遠野浩平」『Voice』平成一四年八月号、第二九六号、PHP研究所、二〇〇二年、二四頁。

(あたらし　やすみ・作家)

特集＊上遠野浩平

「アニメ化」は原作をどう捉え、どう向き合うのか

小松祐美

二〇一九年一月からアニメ版『ブギーポップは笑わない』の放映が始まった。原作の発表から二〇年を経てのアニメ化である。上遠野浩平の同名小説がアニメ化されるのは、二〇〇〇年に放映されたテレビシリーズ『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom』に続いて二度目のことだ。最近ではこの作品に限らず、数十年前にアニメ化されたマンガ作品やライトノベル作品などが再びアニメ化されるという事例が珍しくなく、リメイクはアニメ業界でのブームですらある。今回の場合、少し珍しいところがあるとしたら、二〇〇〇年版が原作の後日談を描いたオリジナルストーリーであったのに対して、今作は原作のストーリーに準拠しているという点で、リメイクや再アニメ化とは少しニュアンスが違うということだろう。そのため、二〇〇〇年版と二〇一九年版（以下、旧版と新版とする）のアニメを単純に比較することは難しく、またそうすることにさして意味もないと思えるのだが、しかし、旧版と新版それぞれと原作との関係を考えてみることからは見えてくることがある。これから見ていくように、旧版と新版では原作のどのような要素をいかにアニメ映像として描くのかという点で大きな違いがある。そして、その違いからは「原作をアニメ化する」ことに対する捉え方の変化を見て取ることができる。そうした変化の様相の中から浮かび上がってくる「アニメ化」をめぐる問いとはどのようなものなのか。

はじめに旧版と新版の違いを整理しておく。新版は原作の四つのシリーズ（「ブギーポップは笑わない」、「VSイマジネーター」、「夜明けのブギーポップ」、「オーバードライブ歪曲王」）を、原作のストーリーに沿って映像化している（執筆時には「夜明けのブギーポップ」編までが

放送されている）。登場するキャラクターや描かれる出来事は、尺の制約のためか大幅にカットされている部分も多々あるものの、基本的に原作通りである。シーンの順番を大きく組み換えるようなこともなく、ほぼ原作通りにストーリー展開を追うことができる（もちろん、原作そのものが出来事を時系列通りに描いているわけではないということはまた別の話である）。それに対して旧版では、物語の中心となるのはオリジナルキャラクターたちである。例えば、早乙女正美の中学時代の同級生（第一話の殿村望都）や、霧間凪が入院していた県立総合病院の患者（第二話の城之内久志）や、同病院で来生真紀子に投与された薬の影響で特異な力を持ってしまった者（冒頭から登場し第一一話で主人公となる如月真名花）など、原作のキャラクターたちとどこかで接点を持っていた者たちなのだが、彼らの物語を描くにあたって、旧版では一話ごとに別の主人公を中心に据えた一話完結の形式が採られている。各キャラクターの物語は一話で完結していくものの、回が進むにつれて、彼らも互いに接点を持っていることが明らかになっていく。となれば、このような旧版の構成が原作の構成を模したものであることは想像に難くない。実際に、旧版のシリーズ構成を担当していた脚本家の村井さだゆきは、「原作第1巻の構造を利用してのこと」だと述べている（1）。

原作が与えた衝撃は様々に語られているが、そこで語られていることの一つが、構造の特徴である。各章が（また、章の途中であっても黒丸やアスタリスクで区切られたひとまとまりが）別のキャラクターの視点から語られ、複数のキャラクターによる断片的な語りを読むことを通して、読者が出来事の全体像のようなものを掴んでいくという構造である。それぞれの語りは一人称のこともあれば、そのキャラクターの心情を語る三人称である場合もあるが、いずれの場合でも、語られるのはあくまでそれぞれのキャラクターの視点を通した物語である。例えば、『ブギーポップは笑わない』で主要人物の一人である新刻敬は、イントロダクションで「物語の登場人物は、自分の役割の外側を知ることはできないのだ」（2）と、自身も含めたこの作品のキャラクターたちの役割を予告するかのように語り、最終章で改めて、「私の置かれている立場では、この状況の全貌などまるっきり正体不明だった」（3）と繰り返す。風紀委員長を引き受け、頼まれれば嫌と言えず、それどころか自ら事態に首を突っ込んでいく彼女らしく、なかばお節介とも言えるほどの発言だが、彼女の言葉によって、全貌を知ることができる者がいるとすれば読者の他にはいないということがいっそう明確になっている。このように、キャラクターたちの視点から語られる断片的な物語を繋ぎ合わせて全貌を読み解いていく快楽が原作を読む体験の魅力であった。ちなみに村井は「原作第1巻の構造を利用し」たと述べていたが、他の巻も同様の手法で書かれていたにもかかわらず、「第1巻」だけが言及されているのは、その「第1巻」にあたる『ブギーポップは笑わない』の

各章のタイトルが「第〇話」と実にテレビアニメ的な名称だったからだろう。

つまり、こうした旧版の一話完結という形式は、いわば原作の章立てをアニメの各話に見立てたものであった。これはわかりやすく原作の形式を模したものと言えるが、旧作には他にも、もっと間接的な形ではあるが、原作を模した特徴がある。それらは視点という問題に関わっており、原作を読む体験のうちに含まれていたある側面をアニメ的に再現したものであったと考えられる。

その特徴とは、画面と音の加工である。最終話である第一二話で霧が晴れたように色彩が取り戻されるまで、旧版の画面は終始、暗く色褪せている。画面の色合いは褪めた赤茶色か青緑色ばかりで、白飛びしているのに暗いという具合に薄ぼんやりとしている。そして、この暗く茫漠とした画面は、同時に狭い。どのカットにも周辺減光が生じており、画面の四隅はいつでもぼんやりと暗くなっているのだ。これが、例えば『響け！ユーフォニアム』頃からの京都アニメーション作品に見られるような「レンズで撮影していること」を模した効果ではないということは、あらゆるカットの四隅が暗くなっていることからわかる。周辺減光というものは光学レンズを用いる際に一定の条件で発生するが、これらの画面はそうした条件を設定して作られたものではない。全カットで一様に四隅の光量が落ちているのである。こうした画面の暗さや狭さの演出は、ひとつにはキャラクターたちの抱える漠然とした閉塞感を見る者に感じさせるものであった。原作のキャラクターたちは、大学受験という人生の岐路を目前にして、自分の人生が意に沿わぬ形で、というよりも、意に沿っているのかどうかもわからない形で大きく方向づけられてしまい、それが自らの望んだものになるのかどうか確信が持てないという不安を抱えている。受験への言及や予備校といった舞台設定は、受験戦争という言葉がリアリティを失った現在よりもずっと、進路という重圧が少年少女たちに得体の知れない不安を投げかけていたことを色濃く反映している。旧版にもこうした不安に翻弄され押し潰されていくオリジナルキャラクターは多く登場する。暗く色褪せて視野を狭められた画面の処理が与える印象から、見る者はキャラクターたちの重苦しさの感情を受け取ることができただろう[4]。

ただ、このような画面処理がキャラクターの重苦しさを表現しているだけではないと考える根拠として、音の特徴がある。映るものを見えにくくする暗く狭い画面処理がノイジーな加工だとすれば、音にも同様の処理が施されていた。ノイズが乗った音とは、例えば第九話で田畑良樹がプームプーム（原作のプームプームではなくアニメオリジナル設定のキャラクター）のいるペイズリーパークに少年少女たちを誘い出すために使っていた、携帯電話を通した声のようなものだ。スピーカーを通して一緒に遊ぼうと語りかける声は、途切れがちにノイズを含んだ音として聞こえていた。だが旧版では、携帯電話のような装置を通していない通常の会話やモノ

ローグの声もまた、やはり同じ電磁的なノイズを含んでいた。物語上、電磁波は特殊な能力と密接に関わるものとされてはいたが、それは人物の声が電磁的なノイズを帯びていることの説明にはならない。では、画面が暗く視野を狭められているばかりでなく、音までノイズ混じりであった理由はどこにあったのか。それは、画面上に描き出されている物事を見ることが、再生機を通して見ることだと意識されるためだったと考えられる。アニメ化とは、出来事を否が応でも描き出してしまうことでもある。文字列としては書き出されていなかった思いもかけない細部までが描き出されてしまう。それはまるで、登場人物たちが当たり前にそして連続的に存在していることを前提にしているようなものだ。しかし、暗く狭い画面を覗き、ノイズ混じりの音となった声を聞くことは、臨場感などという言葉とはほど遠く、物理的なモニターとしての画面越しに視聴するという行為を際立たせている。そしてこの印象はオープニングや本篇でも時折現れる実写映像にも共通している。解像度の低い荒れたモノクロの実写映像にはビル群や雑踏ばかりが映し出されているのだが、画面は大きく手ブレしており、ビル群は道路を走る車の窓から、雑踏は人混みを歩く人の視点から撮影されている。そこには荒れやブレによってカメラを覗く者の視点がわかりやすく表れており、その視点は画面を見る者の視点に重ねられている。

このように旧版の画面や音の特徴は見る者の視点を意識させるものであった。一話完結という形式は原作の章立てを模したものではあるのだが、この形式そのものは、各話が別のキャラクターの視点から語られるということを意味するわけではない。異なるキャラクターが各話の主役となるというのは、そのキャラクターの視点を通して出来事が描かれるということとイコールではないからだ。アニメでは、ある画面が特定の人物の視点から見られたものであるということを画として示すというのが難しい。主観ショットのような手法はあるが、全篇を主観ショットにするというわけにもいかない。そこで旧版においては、画面と音に一貫して視点を強調するような処理が施されることによって、常に見る者の視点が問題になっているのだということが示されていたのだと思われる。そのことによって、出来事の全貌を思い描く視聴者の視点が浮かび上がっていたのである。これは、全貌を見る視点を持つのが受け手だけであるという点で、原作を読む体験に通じるものであった。

こうして旧版は、原作のストーリーそのものをアニメ化したものではなかったが、構造の擬似的な再現を含めて、原作を読む体験をアニメという媒体で体験し得る形で描き出していたと捉えることができる。それは一般的に「原作に忠実」という言葉で言い表されることとはまるで違うが、しかしこれもある意味で忠実さと呼ぶことが可能ではないだろうか。旧版の方法が正しいとか望

ましいと主張したいのではないが、忠実さというのがストーリーをなぞることとして単調に捉えられがちであることに対しては異を唱えたい。では、こうした旧版に対して、ストーリー上は原作通りとされる新版では何がアニメ化されているのか。新版で何が描き出されようとしていたのか、それは同時に何が描き出されなかったのかということでもあるが、その様相は旧版とは全く異なっている。

一九年の歳月の間にテレビ画面のアスペクト比は四：三から一六：九に変わり解像度は格段に高くなった。その中で新版の画面は、隅々まで明るすぎるくらいに強い光で覆い尽くされている。ガラス窓の外は溢れんばかりの光で白飛びしていて、これは旧版の周辺減光とは違い、光学レンズの露出を室内に合わせたために室外は光量が多すぎて白飛びしているという演出だろう。そのため、暗い場面でも隅々まで見渡して細部の質感を見て取ることができる。路面のアスファルトや床のタイル、光の届かない立体駐車場のコンクリートも全面に細かい陰影のあるテクスチャが貼り付けられていて、その模様をつぶさに視認できるようになっている。こうした明るさは第一話から第三話の「ブギーポップは笑わない」篇であれば、画面全体を赤く染める夕陽の光として目に映る。深陽学園の校舎が舞台の中心となるこの三話では、生徒たちが動き回る時間帯が放課後に集中するためか、多くのカットが陽が沈む直前の強い光に照らし出されており、その光は画面内に影を作ってしまうのではなく、全体を赤みを帯びた色で染め上げて細部まで視認可能なものにしているのだが、こうした明るさはクライマックスでさらにはっきりとする。エコーズが光になる瞬間、彼は流星の尾のような光の筋になって宙へと飛び去っていくのだが、その直前まで画面はまだ赤みを帯びた陽の光に包まれているために、発光の直前にほんの一瞬だけ、画面全体が一段暗くなる。エコーズの光を特権的に輝かせるために一度暗くしなければならないほど、いつでも画面は明るいのだ。

そのように隅々までよく見渡すことができる明るい画面の中で際立っているのが、精緻に描き込まれた背景である。第一話の冒頭は、新宿と思われるビル群を上空から眺めたカットから始まり、視点は地上に移ってビル群を仰ぎ見たカットへと続いていくのだが、そこに描き出されているのが新宿であると思えるのは、実在の場所が特定できるほど細部まで精緻に描かれているからである。巨大広告を囲んだ照明の一つ一つに至るまで実在のモデルに即しているのではないかと想像させる細密な背景は、深陽学園でも駅のホームでも公園でも同様に描かれている（中には突如ディテールを失い路地裏だろうと推測させる程度の記号的な背景もないわけではないが、そのことは翻って、精緻な背景を描き出すことがどれほど労力の必要なことであるかを示唆している）。ただし、背景が実在の風景に基づいて描かれているかどうかが問題なのではない。例えば、とりわけ印象的な背景の例の一つに、ブギーポップと竹田啓司や水乃星透子、

末真和子と織機綺らが会話をする深陽学園の屋上からの眺めがあるのだが、この屋上から見る風景は、遠く離れた先に丘陵のようなものが見えることから、どこか郊外のような趣を漂わせているものの、周囲は見渡す限り高層のビルに取り囲まれている。この都心部であり都心部ではないような背景に必要なのは、実在性ではなく細部の情報量である。ビル群は一様に白やグレーの壁面を持ち、合間には街路樹らしき緑もひしめいている。強い光に照らされている上に遠くにあるために全体にぼやけて見えるので、人物たちの背後をビルと緑で構成された細かい模様がテクスチャのようになって視界を埋め尽くしている。彼らのいる世界は隅々まで綿密に描き出されている。

こうした背景の精緻さとは対照的に、原作との比較において新版の画面には描かれていないものがある。それは、原作ではそれぞれのキャラクターの視点で語られた内面の言葉、つまり、地の文に当たる部分である。原作は、鉤括弧で括られた会話文と、地の文で書かれたキャラクター視点の語りで構成されている。会話文と地の文は交互に進み、会話には表れない本心が地の文で語られる。例えば「VSイマジネーター」篇の谷口正樹と織機綺の会話が特にそうであるように、互いに本心を明かせない場合にはキャラクターの内面は地の文の中だけで語られることになるのだが、新版においてこの地の文の語りはほぼセリフ化されることはなく、削られている。新版を見た後に原作を読めば、キャラクターたちのセリフの裏に隠されていた苦悩や強がりや冷静さを語る言葉の多さに驚くに違いない。いったい、キャラクターたちの内面の言葉を捨象した上で「原作通り」であろうとするというのはどういうことなのか。新版には確かに「原作通り」であろうとする形跡が見て取れるのだが、なぜそのように受け取れるかといえば、鉤括弧で括られた会話に関しては（細部には変更点も多くあるが）ほとんど拾い上げられセリフ化されているからである。

地の文を内面の言葉とするならば、鉤括弧の中に書かれた発語された言葉は外面の言葉である。原作においては、各章ごとに別のキャラクターの視点から出来事が語られるということに大きな意味があり、そのキャラクターの視点は地の文だけに表れているのだから、こうした内面の言葉と外面の言葉の区別は重要である。そして、新版はもっぱら外面の言葉によって出来事を描き出しているということになるのだが、その際に画面においては、先述したように、明るい光の中で隅々まで緻密な背景が描かれている。背景というのは、画面において最も内面とは無縁にキャラクターの外面を描くものである。そう考えると、新版の第一話から第三話でブギーポップが佇む屋上からの風景が細部まで密に描き込まれていたことにも必然性がある。ブギーポップという人物はいつも誰かの語りの中に現れるばかりで、「彼」の視点からの地の文の語りを持たない存在だからである(5)。そして、背景というのがそのようなものだからこそ、外面の言葉を拾っていくときに背

景を緻密に描き込むことが必要とされるということになるのだろう(6)。このことは、言い換えれば次のように言うこともできる。地の文という、小説という媒体に特有の形式で書き出されていたものを、そのままアニメという媒体に移し替えることができないことが明らかである時に、アニメという形式にそぐわないものは描くことのできない対象と捉えて捨象し、代わりに、描くことのできるものの精度を高めるということが選択される、その時、描くことのできるものとしてキャラクターの外面であるところの背景が重視され、背景を緻密に描き込むという方法が採られるのだ、と。原作をアニメ化しようとする時、そこには多かれ少なかれ、出来事を余すところなく描き出したいという欲求が潜んでいる。余すところなく、というのをどう実現するかというのが問題になるのだが、現在のアニメの画面では、見事な動きを作画するとか背景を精緻に描き込むことによって実現することを目指せば、かなりのレベルまで達成されてしまう。これはもちろん否定的に語るようなことではないのだが、しかし「描けてしまう」ことの拘束力もそこには存在する。

旧版と新版の間の一九年という歳月の中で起こった技術的な変化として、キャラクターの作画よりも、背景美術の情報量の増加や、デジタル撮影における処理や効果の多様化が画面に与えた影響は多大であった。今や、アニメ化するということが出来事を思いもかけない細部まで描き出すことだという側面はより顕著になり、かつ避けがたいものとなっている。ここで見てきたように、旧版と新版との間には、原作の何をアニメとして描くのかということ、また、どう描くことが忠実に描くことになるのかということについての捉え方に違いを見出せるのだが、その違いもある程度まではアニメの画面の変化によるものと言えるのかもしれない。そうした状況の中で、多くの作品において「原作通りに」アニメ化することが求められ、その実現は原作の情報を「余すところなく」描き出すことによって成し遂げられようとしており、そのために新版と同様に、出来事の外面を精緻に描き込むことが重視される傾向にあるように思う。画として余すところなく描こうとすれば描けてしまい得るというのは、間違いなく近年のアニメの画面において獲得された達成である。その一方で、描けてしまうからこそ、旧版が行っていたように大胆に、しかし忠実とも言える仕方でアニメ化するような選択肢が奪われているようにも思える。アニメ化というのは日常的に繰り返されているために当たり前のことのように捉えられていると思われるのだが、原作は常にアニメとは別の媒体のものであり、だからアニメ「化」とはいつでも媒体を移し替えつつ同じものを作ろうとする戦いである。決して自動的にというわけにはいかない。その都度に原作をどのようなものとして捉え、何を描き出すのかという問いから逃れることができないのだということを、新旧の二つのアニメの違いが浮かび

上がらせている。

註

（1）『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom〈Ⅰ〉 ＴＶシリーズシナリオ集』電撃文庫、二〇〇〇年、二五四頁。ただし、一話完結という形式は原作をアニメ化するための方法として最初から選択されたものではなく、当初は一人の主人公で一二話連続の物語にする案が検討されており、この選択は別の経緯の中で生じたものであったことも語られている。

（2）上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』電撃文庫、一九九八年、一二一―一三三頁。

（3）同前、二六〇頁。

（4）『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom〈Ⅱ〉 ＴＶシリーズシナリオ集』電撃文庫、二〇〇〇年。二五八頁では監督の渡部高志が「ハイティーンが抱いている独特な茫漠とした不安感を擬似的に再現しました」と述べているが、そのための手法として彼が挙げているのは画面処理ではなく、セリフによる説明を排除し、盛り上げることをやめたことだと述べられている。

（5）全シリーズを確認することができていないのだが、少なくとも新版でアニメ化されたシリーズに関しては、ブギーポップの視点から語る章はない。

（6）背景描写が感情表現に結び付かないと言いたいわけではない。新版でも、工夫を凝らしたレイアウトで背景を精緻に描き込むことが、内面の言葉で書かれたものとは別の情感を描き出すことに繋がっているという場面もある。例えば第七話、高架下での谷口正樹と織機綺の言い争いめいた会話のシーンでは、線路の間から漏れる強い光に照らされた正樹と、目と鼻の先にいるのに影の落ちた場所に立つ綺の、それぞれの顔全体を覆う光の強弱の対照によって二人の間の隔絶が明瞭に示されており、非常に目を惹く。

（こまつ　ゆみ・アニメーション研究）

特集＊上遠野浩平

死角

異なる視界のあいだにうまれるもの

名倉 編

いつか自分も《能力》にめざめるって思ってた。

中学か高校くらいまで。

『ブギーポップは笑わない』を読んだのは大学生のころ。ずいぶんおそいけど。「第一話　浪漫の騎士」がとくに印象的だった。

竹田啓司は非日常の存在――ブギーポップと出会い。そして〝人を喰うもの〟に出遭うことなく。事件の解決を見ることなく。物語はいちど閉じる。

こわかった。んだと思う。

それまでぼくにとって物語は夢を見せてくれるものだった。いい夢でもわるい夢でも。物語のなかでなにかが起きる。なんでもいい。とにかくなにかが。ぼくは主人公を通してそれに触れる。悲劇であれ喜劇であれ。とにかくそれに触れられないなんてことはそれまで一度もなかった。

でも竹田啓司はそれに触れず。だからぼくもそれに触れられなかった。

大学生のころ。表面上は受け入れながらそれでも《能力》をあきらめきれなかったぼくにとって。それは宣告みたいだった。

非日常はやってこない。

世界の危機の解決はぼくたちの日常を救わない。

セカイ系――とよばれる物語たち――に多大な影響を与えた小説は第一話の時点でそれらを超える視点をもっていた――といま思い返して思う。

そして二〇一九年。本作はアニメ化という形で再来する。ぼくの考えではそこにはただの偶然ではすまない意味がある。

上遠野浩平。とくに「ブギーポップ」シリーズはセカイ系とよばれる物語群につよく影響を与えたとされる。でもいまからなら。おなじく影響を受けたほかの物語たちのたどった道。「ブギーポップ」の提示した問題を受け継ぐべつの経路のあとさきをふりかえることもできるはずだ。

内在的にではなく。外側から。すべてを知ってるわけではない目撃者のひとりとして――「ブギーポップ」の登場人物のように――「ブギーポップ」について考えてみたい。そのために。

あのときからいままで。ふりかえってみる。

日常あるいは普通であることというバケモノとの。ながい戦いがはじまる。

＊

あのころなんでぼくはあんなに《能力》を求めたのか。それは決してぼくの個人的な性格とか気質だけに起因するものではなかったと思う。たぶんあのころ。みんなそうだった。

『ブギーポップは笑わない』には〝普通〟であることをやめたふたりの高校生が登場する。霧間凪と早乙女正美。かたやメサイア・コンプレックス。かたや自分を圧倒するほどのものに殺されたい奇妙な希死念慮。方向は正反対。でもかれらはともに〝普通〟であることをやめ。そのことによって奇妙に魅力的だった。

セカイ系は「大きな物語の凋落」という言葉とともに語られた。社会の構成員みんなが共有してると信じられる基盤的な価値観――大きな物語がくずれさったあとの時代。そこでセカイ系はうまれた。ってことはすでに何度も語られてる。でも霧間凪と早乙女正美をとおせば。そこから派生するべつのすじを読める。

大きな物語はその社会における真偽や善悪。そして「成功」を基礎づける。たとえばバリバリ働いてきれい

なお嫁さんをもらってマイホームにマイカー――それがしあわせ。そういう画一的な成功像がまだ形を保ってるうちは〝普通〟であることが価値をもつ。〝普通〟こそが成功へつながるレールだから。

でも大きな物語がくずれさったあと。〝普通〟の価値は暴落する。成功像は共有されず。普通であることはもはやなんの価値ももたない。レールはこわれ。どこにもつながらない。

普通であること。日常がただ無意味に過ぎさるだけの時間になったことで。ぼくたちは「普通であってはいけない」「なにか他人とちがう人間にならないと」って強迫的な考えにさらされる。そうした状況のなかで《能力》は退屈な日常に対置される非日常を象徴するとともに普通との差異――「個性」を象徴する。『ブギーポップは笑わない』に影響を受けた西尾維新の作品はセカイ系であると同時に能力バトルの特徴を色濃くもち個性的なキャラクターが何人も登場する。また『ブギーポップは笑わない』のあと。電撃文庫は『とある魔術の禁書目録』や『灼眼のシャナ』といった大ヒット作を連発する。セカイ系だけじゃない。ライトノベルにおける能力バトルの地平をひらいたという点でも「ブギーポップ」の存在はおおきい。

ただし霧間凪と早乙女正美をそうした流れに完全に還元することはできない。というのも二人が〝普通〟と異なるのは能力ではなく欲望においてだからだ。メサイア・コンプレックスと奇妙な希死念慮。異能ではなく異なる欲望において彼らは奇妙に魅力的だった。

つまりここにも系譜のはじまりに刻印された断念と予言の跡がある。大きな物語がくずれ。社会が全体性への接続を供給する機能を失ったあと。セカイ系は社会を経由せずに「きみとぼく」をセカイと短絡するというアクロバティックな方法をえらび。竹田啓司――セカイとふれられないというトラウマ――はそのさらに不可能性をあらかじめ刻印していた。同様に。霧間凪と早乙女正美は能力によって個性化することが結局不可能な時代――なぜなら異なる能力も登場した時点で瞬時にデータベースに登録されカテゴライズされてしまう――のなかで欲望を異ならせるという処方箋を示していた。

では欲望において異なるとはどういう意味をもつのか。すこしあとで考える。

＊

日常とのたたかいはつづく。

いわゆるサヴァイヴ系――『仮面ライダー龍騎』や『DEATH NOTE』がその例としてあげられる――は能力バトルと相性もよく。双方のあわせ技的作品は多数存在する。サヴァイヴ系に特徴的なのはバトルロワイヤル的な「対人」闘争の前面化だ。そのような闘争はファンタジー要素の有無に関係なくじっさいには日常生活における対人関係のメタファーとして機能する。つまりサヴァイヴ系においてはセカイ全体との接続はあらかじめあきらめられ。むしろその不可能性を前提としたうえで日常を闘争化＝ゲーム化するという戦略がとられる。

さらに日常と全体性の乖離が進行すると。もはや非日常は――恋愛という比較的身近なものでさえ――不要と判断される。そこで日常系――『らき☆すた』や『けいおん！』――では日常を日常のままゆったりすごす。といった戦略がとられた。

セカイ系だけじゃない。物語はさまざまに形を変えながら退屈でだれも価値を与えても認定もしてくれない日常と苦闘してきた。その意味で「ブギーポップ」の提示した問題はいまなおつづいてる。

そして現在。ライトノベルの分野を席巻するなろう系――異世界転生系の物語は一般的にはセカイ系とも上遠野浩平とも関係無いと思われてる。と思う。でも。日常とのたたかいはまだつづいてる。

異世界転生系の物語の多くはもちろん異世界に転生するけど。そこに（ぼくたちにとっての）現実世界のなにかをもちこむ。それは現代の学問知識であったり技能であったり。あるいは食べものであったり。いずれにせよ剣や魔法とくらべればかぎりなくぼくたちの日常にちかい――それゆえ特別視されることのすくない――それらはしかし異世界の人々におどろきをもってむかえられる。一見して「ここではないどこか」――異世界を礼賛し願望を充足するだけにみえる異世界転生系の物語は。じつはむしろそれら非日常を当て馬にして。現実世界の知識や技能や食べもの――日常をすばらしいものとして輝かせる。

ここにもはや非日常の日常への絶対的優越性はない。むしろ異世界とは「日常に非ず」＝非日常ではなく「異

なる日常」＝異日常であり。そこには視界の差異しかない。つまりぼくたちの日常にとって剣や魔法は異質で輝いて見えるけど。異世界の異日常にとってはむしろ経済知識やビールこそが輝いて見える。あるものにはなにかが見えて。ほかのものにはそれが見えないかわりべつのものが見える。そこにはきわめてフラットな視界＝世界の差異だけがあり。しかもその差異はポジティブなものとして導入される。

日常を非日常化するのでも。日常を日常のまますごすのでもない。日常を異日常でとりかこみ。異日常を日常でとりかこむことで双方を輝かせる。

こうした構造あるいは態度は異世界転生のみにとどまらず。たとえば『けものフレンズ』などにも見られる。

同時代の思想と比較するなら人間や動物以外のオブジェクトにも視界を認め。オブジェクト同士に互いに汲みつくせない深さを認めるオブジェクト指向存在論と対応づけることもできるだろう。深さ。つまりこれまでの言葉でいうなら互いの見えない部分。死角だ。

ぼくたちは異なる視界にかこまれた時代に生きてる。ツイッターをひらけばぼくたちはおなじ世界にアクセスしても。それぞれの視界＝タイムラインは異なる。たしかに視界とはそもそも異なるもの。でもあらゆるものが物質的にも記号的にも掘りつくされ消費しつくされた時代において。おなじ物質・記号に異なる見方を与える視界はこれまでとはちがった意味をもつ。VRゲームをプレイし存在しない鉄骨のうえでおびえるひとをみるのがあんなにもたのしいのはそこに自分にはけっして見えない死角としての異なる視界を発見するからなのだろう。ぼくたちは他者に期待するより他者の視界に期待する時代に生きてる。

見えないということは「見えはしないが。ある」ということでもある。視界の差異は死角を発見させ。死角の発見は「ある」ことに気付かせる。異世界はそのために導入される。

ようやくいまにかえってきた。

ではそうした異世界転生系の物語は「ブギーポップ」と関係あるのか。

ある。

大学生のぼくにとってたしかに「第一話　浪漫の騎

士」はおそろしかった。それはセカイとも非日常ともふれられない恐怖として当時のぼくには映った。

でもいまやそこに異なる意味を見いだせる。そもそも語り手に真相を知らせないままおわるなんて変則的な物語はなんで実現できたのだったか。

多視点と群像劇。つまり異なる視界の導入だ。

異世界転生では世界単位で行う視界の多元化を。『ブギーポップは笑わない』では視点人物のレベルで行ってる。だからこそ語り手が知ってることをべつの語り手は知らず。またその語り手の知ってることをべつの語り手は知らない。

さらに霧間凪と早乙女正美は情報的な異なる視界のほかに意味的な異なる視界である異なる欲望を導入する。それはなんてことないビールに天上の飲みものという価値を与えるように。超越的な存在の〝報告〟によって死ぬことさえも欲望の達成として読み換えさせる。そしてエコーズの存在もまた――『けものフレンズ』のサーバルたちのように――異なる存在の異なる視界のなかで人間を再発見する契機を与える。

いまやぼくたちはそうしたさまざまなレベルの視界の差異をポジティブなものとしてとらえることができる。見えないものは見えないがあるのであり。知らないものは知らないがあるのであり。そうした視界のちがいは――ぼくたちの知らない現代科学の魅力やからあげのうまさを異世界がおしえてくれたように――ぼくたちのしらないぼくたちの日常の輝きを暗示する。

日常とたたかってたたかって。輝かせる手段をみつけて。ようやくこの地点にきて息を切らし。ふと顔をあげて。わらう。すこしだけさきをいってた「ブギーポップ」のせなかをみつけて。

なんのことはない。『ブギーポップは笑わない』に書いてたじゃないか。ただ一方的に日常に優越するだけじゃない。非日常が反射する日常の輝き。

ブギーポップにはできない――

笑うのは、僕たちの仕事なのだ、と。

（なぐら　あむ・小説家）

特集＊上遠野浩平

不気味な泡は泡の中、あるいは無限の接合

赤月ゆに

上遠野浩平氏（以下敬称略）のデビュー作『ブギーポップは笑わない』が刊行されたのは一九九八年二月のことだ。アニメ第一作『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom』の放送は二〇〇〇年一月。そしてアニメのシナリオ制作は一九九五年から始まった。

原作刊行の前、著者が電撃ゲーム小説大賞を受賞する前、それどころか、受賞した賞の募集開始の前の前、富士見書房のファンタジア大賞に落選する前からアニメの制作が進んでいたのだ。「ブギーポップ以前・以後」なんて言われる作品だけあって、メディアミックスも半端なことではない。ただただ凄まじい話である。

……なんて話、あるわけがない。

さすがに、いくらなんでも、ここまでのことはない。

しかし、私が嘘を書いているわけでもない。

実際に、アニメ第一作や実写映画版の脚本を担当した村井さだゆき氏がそう書いているのだ。だから、『ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom〈1〉TVシリーズシナリオ集』のあとがきのタイトルは「なぜか5年にわたる『ブギーポップ・ファントム』シナリオ制作日誌」となっている。

当事者が言うのだ。

間違いなく、「ブギーポップ」は刊行前からアニメ版が制作されていた。

……とまあ、つまらないタネ明かしをするなら、これ

は、氏が脚本を手がけたテレビドラマ『ハートにＳ』が「各エピソードが四本の短編から成り立っていて、ラストでそれらの短編がつながる構成」を持っていたために原点として語られたというオチだ。わかればくだらない話だが、非常に〝ブギーポップ的な制作エピソード〟であると思う。

なんといったって、

「傍目にはひどく混乱して、筋道がないように見えても、実際は実に単純な、よくある話にすぎないのだろう。でも、私たち一人ひとりの立場からその全貌が見えることはない。物語の登場人物は、自分の役割の外側を知ることはできないのだ」（上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』より）

これこそが「ブギーポップ」の世界であり、「上遠野浩平」の世界なのだから……。

と。

そんな前置きはともかく。

まずは、村井氏のように個人史を語ろう。「ブギーポップ」という一連の作品を現象（ムーブメント）として捉えるなら、その創造主・上遠野浩平氏こそが主人公であり、その物語を文章や映像、あるいはイラストの形で垣間見てもらっている私たちは脇役だ。そして、脇役たちの証言、感覚の積み重なりこそが「ブギーポップ」という物語だ。「ブギーポップ」を評し、それについて語ろうと思うなら、証言者の私たちもまずはブギーポップ的になるのが筋というものだろう。

少し記憶が不確か（なので当時の読書や映画鑑賞記録をまとめた日記を発掘してこれを書いている。よって、現在の記憶と当時の記録から組み立てた再構成なので記述は必ずしも正確というわけではない）だが、私が「ブギーポップ」に出会ったのは一九九八年の終わりだったように思う。

当時、世界は終わりかけていた。

バブル崩壊から数年が経ち、清貧の思想とやらと入れ替わりに訪れた混迷はなんだか、すごかった。カラーギャングを名乗る集団が出現したと思えば、援助交際の名の下に女子高生売春婦が蔓延。九五年の地下鉄サリン事件から三年が経ってもオウム真理教事件の余波は消えず、多くの人間が心に不安を抱えながらも、オカルトもまだまだ健在。

高度に発展した科学文明に住みながら、チープな心霊写真（いまならPhotoshopで五分で作れるだろう）に人々が怯え、科学で自然をあらかた踏破しきったくせに、踏破して踏み固めた世界の上に、また人知を超えた何かが潜んでいるのではないか、となぜか感じられていた。いまとなっては笑い話になったノストラダムスの大予言、恐怖の大王の訪れが一定のリアリティを持って存在していて、滅びは世界に刻一刻と迫っている。終いには「世界が滅亡すると思って生きているけど、もし、世界が滅亡しなかったらどうしよう」という悩みまで噴出する、世紀末にして終末が匂う奇妙に捻れた世界がそこにあった。

私が「ブギーポップ」と出会ったのは、そんな時代のことで、きっかけは本当に偶然だ。

夕暮れ時の書泉の店頭で、第二作『ブギーポップ・リターンズ　VSイマジネーター』、そのPART1を偶然手に取った。近年では毎月二〇〇冊近く刊行されるライトノベルの刊行点数がいまよりもずっと少なかった（そもそも「ライトノベル」という呼称自体がなかった）頃だから、旧巻の「笑わない」と一緒に並べられていて、ナンバリングを打たず、サブタイトルも打たず、ロックミュージシャンであるイギー・ポップをもじったような「ブギーポップ」という名詞だけを固定するというセンスに惹かれた。これが始まりだ。

そこには、さっき語ったような科学とオカルトが溶け合い、あるいは滅びと世界の敵が描かれ、ヒロイックな夢に上手く乗せてもらえなかった少年少女たちの目線が描かれていて、私は上遠野浩平という作家を追うようになった。

結局、「ブギーポップ」はヒット作となり、三カ月に一冊程度のコンスタントな、それでいて確かなペースで巻数を重ね、発表から二年後のアニメ化、実写映画化へと進んでいく。

回想終わり。

SF、ミステリ、セカイ系、ライトノベルの革命児、ブギーポップ以前以後……と彼の作品に対する評は無数にあるが、私が思うに、彼の作品の最大の特徴は、その「傍目にはひどく混乱して、筋道がないように見えても、実際は実に単純な、よくある話にすぎない」ところである。

一作目の『ブギーポップは笑わない』からして、怪物がいて、それを退治するブギーポップという存在がいて……大枠はそれだけだ。それが少年少女の目を通して語られている。それだけだ。

もちろん、というか、言うまでもなく、手法自体は斬新なわけではない。

群像劇の試み自体はずっとあるし、ここに作中世界の新聞記事やニュース報道を入れたりすることもあれば、ある事件について当事者たちがそれぞれ異なる証言をする羅生門効果（黒澤明監督の映画『羅生門』から命名された）なんてものもある。

ただ、上遠野作品の場合、そのやり方が異常だ。偏執的であるとさえ言える。

「ブギーポップ」シリーズは時系列を一直線に進まず、それぞれの巻ごとに過去に未来にエピソードを行ったり来たりする。ジュブナイルであり、伝奇であるかと思えば、SFであったりするし、等身大の少年少女の話かと思えば、巨大システム・統和機構と合成人間、なんてものが現れたりする。各々のキャラクターが見ているのは世界の一端で、一巻ずつの物語もまた世界の一端だ。

そして、本当に恐るべきことに、これらの作品群は「ブギーポップ」以外の上遠野浩平作品すべてと世界設定を共有したシェアワールドとなっている。

姉妹作となっている『ビートのディシプリン』『ヴァルプルギスの後悔』のような作品はもちろんのこと、本格ミステリとしての体裁をとっている「しずるさん」シリーズですら世界観は接続している（というよりブギーポップそのものが登場する）し、異世界ファンタジー×ミステリの「戦地調停士」シリーズは〝ブギーポップの世界の異世界〟を舞台としているし、遠い未来を描いたSFであるナイトウォッチ三部作も〝ブギーポップの世界の遠い未来〟を舞台としている。

どう考えたって、異常だ。

どうすれば密室トリックが成立し得るのかという作品で、この世界には俗に言う異能力者がいるというのはトリックについて可能／不可能を論じること自体を馬鹿らしくさせかねない。

もちろん、本篇に関わらない異世界のことを書くのだって紙幅の無用な圧迫だといえる。上遠野浩平という作家ではなく、アマチュア創作志望者がやれば、裏設定

のご開陳として嘲笑われることだってあるだろう。
それでも彼は世界と世界、作品と作品を接続する。レーベルを越えようが、出版社を越えようが、まったくといっていいほど気にしない。少年少女に向けられたレーベル・講談社ミステリーランドから刊行された『酸素は鏡に写らない』ですら、オキシジェンという「ブギーポップ」シリーズの主要キャラを繰り出すのだから、筋金入りである。
（その割に、人気マンガのスピンオフである『恥知らずのパープルヘイズ　ジョジョの奇妙な冒険より』には自作品をクロスオーバーさせたりしなかったので律儀でもある。同作を含むノベライズ企画「VS JOJO」に参加した舞城王太郎氏は躊躇ないクロスオーバーを果たしたというのに）
それぞれの語り手たちによる語りが積み重なってできた物語が積み重なってできた世界が積み重なってできた時空が積み重なってできた……途方もない包括こそが上遠野浩平作品であり、あるいは「ブギーポップ」という作品が生んだ〝現象〟だ。
そして、現象は上遠野浩平の作品だけに限らない。

冒頭で引用した村井さだゆき氏はドラマ『ハートにS』の脚本を書いていた頃のことをアニメ版「ブギーポップ」のシナリオ制作の前日譚として語ったが、「ブギーポップ」にまつわる体験は、それ自体がブギーポップ的だ。
ある上遠野作品の読書体験は、また異なる上遠野作品の読書体験の前日譚かもしれないし、あるいは過去の読書体験の後日譚かもしれない。いや、私がこうしてエッセイを書いていること、このエッセイを読んでいること、まったく関係がないように思える体験や事実すらも……もしかしたら。

上遠野氏はインタビューで、自身の作品づくりについて「偶然性」を強調している。
「書きたいこと、というのは、たぶん世間的な意味とは違うと思います。私が決めているわけじゃないんだ、というのはよく言ってますね。人によっては天から降りてくると言うんですけど、私の場合はそんなに素晴らしい天がある気もしない」（『製造人間は頭が固い』刊行記念上遠野浩平インタビューより）

彼にとって、作品の核、タネとなるのは無意識下から自動的に現れるもので、天から降りてくるのではなく、水底から水面へ浮かび上がる泡のように、静かに、だが、自動的に現れる不気味な泡(ブギーポップ)とでもいえるものなのだろうと思う。

そして、これからも泡は際限なく浮かび上がっては繋がり続け、あるいは、泡が生じた水底や水面自体が別の泡の底にたまった僅かな水たまりに過ぎなかったことに気付かせるだろう。そして、その泡について語る私たちもまた、異なる泡となって繋がり、あるいは、泡の一部だったことに気付かされるだろう。

すべてを繋げ、飲み込んでいく、弾けない泡沫。

それが、私にとっての上遠野浩平という作家の醍醐味なのだ。

（吸血鬼でYouTuberって肩書に対するまさかの原稿依頼だったのに、その辺りのことに結びつけて書かないのは食い合わせの悪さに気づいたからか）

（……まあ、いいじゃん）

BGM：梶浦由記 - Criss-Cross
（from Inspired by Boogiepop and Others）

（あかつき　ゆに・吸血鬼）

特集＊上遠野浩平

謎解きと秩序回復

ミステリとしての戦地調停士シリーズ

円堂都司昭

『殺竜事件』（二〇〇〇年）から始まる上遠野浩平の戦地調停士シリーズは、発表当時におけるエンタテインメント小説のある傾向を象徴するものだった。すでにブギーポップ・シリーズがヒットしてアニメ化もされたばかりだった上遠野は、ライトノベル界で注目される作家になっていた。その彼が、講談社ノベルスというより間口の広いレーベルで書いたのが、『殺竜事件』だった。今よりもノベルスという器が、書店でポピュラーだった時代である。同作は、魔法による文明が発達した異世界で不死身であるはずの竜が殺害されるミステリ小説だった。事件に挑む探偵役は、戦争などの揉めごとを交渉で収める戦地調停士のＥＤことエドワース・シーズワークス・マークウィッスル。同作以後、上遠野は、現時点まででこの異世界を舞台にした長篇小説を計六作、短篇集も一冊発表している。

不思議な出来事の謎を推理によって解く。しかも扱われる案件としては、人が出入りできないはずの密室での犯行であったり、嵐の孤島や吹雪の山荘など閉じられた空間にいる人々の間で起きる連続殺人、あるいは死体が童謡の歌詞をなぞる形で飾られるなど、不可解さを強調した現実離れした設定が好まれる。そのように謎解きと雰囲気を重視したミステリ小説は本格ミステリと呼ばれるが、松本清張が人気を得た一九五〇年代末以降、政治や企業の腐敗などもっと現実的な問題を扱った社会派ミステリに押されるようになった。また、現代風俗を描いたハードボイルドやトラベルミステリーなどの流行もあり、非日常を楽しむ本格ミステリは劣勢を強いられていたのだ。

しかし、一九八七年に講談社ノベルスから綾辻行人が『十角館の殺人』でデビューして以後、奇怪なシチュエーションの事件が

意外な解決をみせる本格ミステリの新しい書き手が相次いで登場した。中心的な発表場所となった講談社ノベルスによって「新本格」と呼ばれたそのムーヴメントの延長線上で、戦地調停士シリーズも書かれたのである。

本格ミステリでは、不可思議な謎を探偵役が合理的な推理で解き明かすのが基本スタイルだ。その場合、亡霊の呪いと思われた事件も本当は人間の仕業だったとするような形をとりやすい。謎解きの論理に要求される整合性と理屈に収まらない超常現象は、相反するものと思われてきた。読者が合理的な推理を期待する本格ミステリにおいて、呪いや超能力で殺しましたとしたならば、ズルをしたと受けとられるからだ。このため、かつての本格ミステリでは、超常現象が実在する設定で書かれた作品は少なかった。

しかし、新本格は傾向が違っていた。綾辻行人（『水車館の殺人』一九八八年ほか）、二階堂黎人（『聖アウスラ修道院の惨劇』一九九三年ほか）など、作中で発生した連続殺人事件そのものは合理的な推理によって解決するが、その後になお怪異が残り結末で余韻を残す作品が散見された。プラスαとしての怪異を盛りこんだわけである。一方、山口雅也が『生ける屍の死』（一九八九年）で死者が蘇る世界を舞台にしたのをはじめ、西澤保彦は時間のループ（『七回死んだ男』一九九五年）や人格の入れ替わり（『人格転移の殺人』一九九六年）、超能力（『幻惑密室』一九九八年ほか）といった特殊な設定を得意とした。山口や西澤などは超常現象を導入するが、それらがどのように起きるか作中でルールを説明することで、合理的な推理を可能にした。ズルにならない形にしたのだ。

魔法を使うことが当たり前になった世界で、竜という圧倒的な存在が殺害される普通ではない事件が、合理的に推理されて解かれる。『殺竜事件』で上遠野が展開したその物語は、新本格以後のミステリ作家が様々なアイデアを注ぎ耕してきた土壌があったうえで発表されたのだ。

その土壌のなかでも先行者として存在感が大きかったのが、京極夏彦である。彼のデビュー作『姑獲鳥の夏』（一九九四年）から始まった百鬼夜行シリーズは、一九九〇年代半ば以降の講談社ノベルスを代表するヒット・シリーズだったが、中核にあるのは妖怪のイメージだった。分厚い大作が多い京極堂シリーズでは複雑な事件が扱われたが、各作品は『姑獲鳥の夏』、『魍魎の匣』（一九九五年）、『絡新婦の理』（一九九六年）など、書名に掲げられた妖怪をめぐる物語として構築されていた。古本屋の店主であり陰陽師の拝み屋でもある京極堂こと中禅寺秋彦が、博覧強記の知識を披露しながら奇怪な出来事の謎を解く。彼は理屈によって不思議を解体する。だが、妖怪が醸し出す異様な雰囲気はなお消えないという、当時における新本格の総決算的な大作群だった。

中禅寺はミステリ小説における探偵役だったわけだが、拝み屋を自称する彼は自分の行為を「憑物落とし」と呼んでいた。事件にかかわった人々は、いずれも以前とは違う精神状態に陥り、そ

こから抜け出せなくなっている。なにかにとり憑かれたようになっているのだ。中禅寺は謎を解くことで彼らの心の強張りまで解く。だから、「憑物落とし」と称するのである。

人々の思考パターンの死角に真相が存在するから謎が生まれてしまう。ミステリ小説の多くはそういうスタイルをとる。すぐ近くにあってても気づかない。事件がとてつもなく複雑でも、謎は単純な錯覚から生じていた。複雑さと単純さのその大きな落差による意外性を、ズルをせず、ショーアップして読ませる。それが、本格ミステリの一つの理想形だ。百鬼夜行シリーズは、妖怪のイメージと幅広い教養の駆使によってそれを実現していた。

一方、上遠野の戦地調停士シリーズでも、不死身のはずの竜が殺害される『殺竜事件』、魔導師の競技会が開かれた城で異様な大量殺人が起きる『紫骸城事件』(二〇〇一年)、密室で姫が殺され死体が結晶のなかに封じられる『海賊島事件』(二〇〇二年)など、異様で不可解な出来事が物語の中心にある。作中では多くの魔法や呪文が登場し、派手な戦闘シーンも展開されるが、謎を成り立たせているのは単純な錯覚、ちょっとした思考の死角だったりする。また、主人公は謎を解き明かすだけでなく、敵対関係にある勢力同士の間に入り、言葉巧みにとりあえず事態を収めさせる戦地調停士と設定されている。

事件によって生じた混乱について、謎を解くことでこじれた事態を収拾にむかわせることを大筋とするミステリは、ふるくから秩序回復の物語と評されてきた。それに対し京極は、中禅寺の行為を「憑物落とし」と位置づけることで、秩序回復という物語の側面をショーアップした。上遠野がEDを戦地調停士と造形したのも、同様の演出効果といえる。

京極の百鬼夜行シリーズは、新本格的なミステリのありかたの集積だっただけでなく、もう一つの性格があった。同シリーズには「憑物落とし」の時には羽織と着流しの姿になる中禅寺秋彦のほか、彼の友人で精神が不安定な関口巽、眉目秀麗で他人の記憶が見える能力を持つ旧華族の探偵・榎津礼二郎、角ばった顔の頑固な刑事・木場修太郎など特徴的なキャラクターが多かった。このため、一九九〇年代後半にはBL系も含め百鬼夜行シリーズを題材にした同人誌が作られ、コミックマーケットなどで売られていたのである。

ミステリの古典であるコナン・ドイル作の「シャーロック・ホームズ」に関して、名探偵ホームズと助手ワトソンのコンビに対する注目が昔から高かったことに象徴される通り、ミステリ小説ではレギュラーのキャラクターの魅力が人気を左右するところが大きい。一九八〇年代にデビューして新本格の先駆者的な作家でもある島田荘司の名探偵御手洗潔のシリーズも、御手洗の親友であり相棒ともなる石岡和己とのコンビが人気を得て、やはり百鬼夜行シリーズと同時期に同人誌が作られていた。新本格の代表

的作家の一人、有栖川有栖の臨床犯罪学者火村英生と作家アリスの組みあわせなども同様である。これらの作品の人気は、推理による意外な真相の判明を主眼とする本格ミステリに対し、キャラの魅力に萌える読者もついたという構図だった。

一方、一九九六年にやはり講談社ノベルスから清涼院流水が『コズミック』でデビューする。綾辻行人、法月綸太郎、我孫子武丸、麻耶雄嵩などの新本格作家を送り出した京都大学推理小説研究会に在籍した経験のある清涼院は、当初は新本格の流れに連なる一人とみられた。だが、『コズミック』からスタートしたJDCシリーズは、いわゆる本格ミステリとは重点が異なっていた。

同シリーズには日本探偵倶楽部（略称はJDC）なる組織に属する探偵が多数登場する。彼らは集中考疑の鴉城蒼司、神通理気の九十九十九、傾奇推理の龍宮城之介という風に、それぞれ推理法に必殺技的な名称がつけられたうえ、各人のルックスやファッションに奇矯な要素が付され、特徴的なキャラに造形されていた。ただ、密室卿から「千二百個の密室で千二百人が殺される」と予告される『コズミック』のように壮大な事件が構想される一方、推理に関しては段階を踏んで論理的な考察を積み重ねるというものではなかった。本格ミステリであればあるはずの手続きをスキップして解決に至る。推理よりはむしろシチュエーションの奇抜さやキャラの面白さを楽しむべきものとして作られていたのだ。

論理的で鋭い推理と真相の意外性を重視する本格ミステリの観点からは、JDCシリーズに対する批判が少なくなかった。だが、シチュエーションとキャラを重視した作風は、ライトノベル的な魅力を持っており、大きな反響を巻き起こした。JDCシリーズはそれまでの講談社ノベルスと同様の体裁で刊行され、特にライトノベル的な作られかたをしていたわけではない。だが、ヴィジュアルを喚起するキャラや派手なシチュエーションの書きかたは、ライトノベルに接近したものだった。以後の時代には一般文芸でもライトノベル的な要素をとりこんだ作品が増え、ライトノベルのように登場人物のイラストをあしらった本も増えていく。

そうした移行期に登場したのが、すでに電撃文庫というライトノベルのレーベルでブギーポップ・シリーズをヒットさせていた上遠野浩平の戦地調停士シリーズだった。『殺竜事件』から始まるシリーズ作品は、いずれも登場キャラのイラストを付したライトノベル寄りの本の作りかたがされていた。また、顔の上半分以上を仮面で覆った戦地調停士EDを筆頭に、高い戦闘力を持つ風の騎士ヒースロゥ・クリストフ、博打に強い特務大尉の女性レーゼ・リスカッセ、悪名高き男女の双子戦地調停士ミラル・キラルなど、個性の強い印象的なキャラが多数登場する。

国土なき帝国とも称され多大な力を持つ通商連合である七海連合（戦地調停士の所属先でもある）、魔女リ・カーズと戦鬼オリセ・クォルトが争った三〇〇年前の大規模魔導時代、海賊ムガンドゥが統べる治外法権的な歓楽街の海賊島、世界を放浪する難民の集

団であるオピオンの子供たち……。シリーズが進むにつれて、この架空世界においてどんな勢力がどういう歴史を作ってきたかも語られていく。物語には独特な呼称の魔法やガジェットが多数投入される。そうした大河ファンタジーとしての組み立てかたも、ライトノベル的なものだった。

上遠野が戦地調停士シリーズを講談社ノベルスから刊行していたのと同時期、ライトノベル出身作家が一般的なレーベルでミステリの秀作を発表する例がしばしばみられるようになった。例えば、一九九八年に『コールド・ゲヘナ』で第五回電撃ゲーム小説大賞銀賞を受賞してデビューした三雲岳斗は、一九九九年に『M.G.H. 楽園の鏡像』で第一回日本SF新人賞を受賞している。『M.G.H.』は宇宙ステーションの無重力空間で墜落死が発生するSFミステリであり、仮想空間の仮想人格というモチーフも盛りこまれていた。

また、一九九六年にデビューした乙一、二〇〇一年にデビューした米澤穂信は、いずれも初期には角川スニーカー文庫で青春ミステリを発表するライトノベル作家とみられ、一部の作家やマニアの間ではミステリとしての評価も早くから高かった。乙一は『GOTH リストカット事件』(二〇〇二年。翌年に第三回本格ミステリ大賞受賞)、米澤は『さよなら妖精』(二〇〇四年)以降、より広い層に知られる作家となる。

戦地調停士シリーズはこのような越境例の一つだったが、『殺竜事件』刊行の二年後、西尾維新が第二三回メフィスト賞を受賞した『クビキリサイクル 青色サヴァンと戯言遣い』(二〇〇二年)で同じく講談社ノベルスからデビューしたことが注目される。同作から始まる〈戯言〉シリーズや〈物語〉シリーズなどで人気作家となった西尾は、JDCトリビュートを書いたことに示される通り、清涼院流水の影響を受けた作家だ。ライトノベルと一般文芸が地続きになった時期に作家としてスタートした西尾は、上遠野浩平からも影響を受けたと発言している。言葉を巧みに操ることで周囲を煙に巻く戦地調停士と戯言遣い、本格ミステリ的な作風で出発したが後には非日常世界の歴史やバトルへと興味の焦点を移した構成などで、戦地調停士シリーズと〈戯言〉シリーズには親近性が感じられる。

戦地調停士シリーズは、三つの難事件を扱った『禁涙境事件』(二〇〇五年)のあたりまでは、本格ミステリのスタイルを大枠にしていた。だが、第五作『残酷号事件』(二〇〇九年)と約七年後に刊行された第六作『無傷姫事件』(二〇一六年)では、やはり意外性を用意してはいたものの、特定事件への興味をミステリ的に料理するストーリーにはなっていなかった。残酷号と呼ばれる謎の怪人、傷つくことのない無傷姫という特異な存在がどのようにして誕生し、どんな運命をたどったのかという興味で引っぱる物語になっていたのだ。

第一作『殺竜事件』では不死身の竜がなぜ死んだかを主題としたが、その存在自体より事件の謎を語ろうとしていた。だが、『残酷号事件』と『無傷姫事件』は、事件より残酷号や無傷姫といった存在のほうを描いていた。作品を追うごとのこうした変化は、シリーズの初期設定から導き出された、いわば必然のなりゆきだったと考えられる。
米澤穂信は『折れた竜骨』(二〇一〇年)で、やはり魔法が存在するファンタジー的な異世界で事件が起きるミステリを書いていた。この異世界ならではの約束事を踏まえた謎と解決を用意した秀作だった。そこでは、異世界において謎解きによる秩序回復が図られていたといえる。
一方、上遠野浩平は、第一作で探偵役として活躍させたEDを戦地調停士と設定していた。争いごとの調停を仕事とする彼が探偵役なのだから、謎解きと秩序回復は重なっている。そのはずだった。だが、EDだけでなく双子のミラル・キラルなどほかの戦地調停士も登場するシリーズでは、事件の謎解きと調停による秩序回復が必ずしも結びつかないことが語られていく。『海賊島事件』には「今回の状況では、実際にどこがやったということなど既にどうでもいいんだよ」、「関係者の誰もが、この事件の真相も、殺人という事実も気にしていない」などというセリフが出てくる。
謎を解くためには真実に到達しなければならない。一方、争いごとを終わらせて秩序を回復できるならば嘘でもかまわない。探偵役の役割と戦地調停士の役割はいつも合致するわけではないのだ。そうした皮肉や矛盾が、このシリーズの面白みにもなっている。シリーズ後半で色あいが変わるのは、真実追及の推理劇が後景に退き、秩序の乱れや回復の鍵となる残酷号、無傷姫の存在自体へ物語の興味が集中し、真実追及の推理劇が後景に退くからだ。
真実が常に関係者に受け入れられ、事態を落着するとは限らない。真相解明を主眼とする本格ミステリにとっては厳しい状況だが、真実が軽視されるその状況自体を本格ミステリにとりこんだ作品も書かれるようになっている。代表的なのは、二〇一二年に第一二回本格ミステリ大賞小説部門を受賞した城平京『虚構推理　鋼人七瀬』だろう。鉄骨をふり回すグラビアアイドルの亡霊が街を徘徊する怪異が起こる。人々の想像力が生んだその怪物を鎮めるため、みんなを説得できる理屈を作らなければならなくなる。ミステリの探偵役は本来、真相を見出すために推理するのに対し、同作では事件解決のため、逆に人々を納得させる虚構を論理的に組み立てようとするのだ。
『虚構推理　鋼人七瀬』はもともと講談社ノベルスで発表されてから講談社文庫に入ったが、シリーズ続刊の『虚構推理短編集　岩永琴子の出現』が二〇一八年に講談社タイガから刊行されたのに続き、二〇一九年に同作も同レーベルから刊行され直した。そして、戦地調停士シリーズの『殺竜事件』から『海賊島事件』ま

での三作も、二〇一八年に講談社タイガから新装版が刊行されている。講談社が意識したかどうかはわからないが、真実を扱う難しさを扱ったミステリということでは共通性のある城平作品と上遠野作品が同じレーベルに並んだのは興味深いことだと思う。

『虚構推理』以外にも、真実をカッコにくくったような本格ミステリは書かれている。閉じられた空間で犯人だと思う相手を多数決で名指し、監獄に閉じこめるのがルールとなった状況を描く米澤穂信『インシテミル』（二〇〇七年）。全知全能の神様がまず犯人を指摘してしまい、他の人物があとから推理する麻耶雄嵩『さよなら神様』（二〇一四年。『神様ゲーム』二〇〇五年の続篇）。双龍会という私的裁判の場で検事・弁護士役の龍師がただ推理するだけでなく、派手な演出で勝敗を競う円居挽のルヴォワール・シリーズ（『丸太町ルヴォワール』二〇〇九年—『河原町ルヴォワール』二〇一四年）。これらの作品は、真実がどれだけ説得力を持つのかという疑問を核にして、本格ミステリにとっての変化球やプラスαが発想されていた。

真実をめぐるこうしたミステリの傾向に対し、真実より空気が重視される現状、ポスト・トゥルースやフェイク・ニュースが観察される政治といった同時代性との関係で読解を試みたのが藤田直哉の評論『娯楽としての炎上　ポスト・トゥルース時代のミステリ』（二〇一八年）だった。それに対し、戦地調停士シリーズは、魔法の使用が一般化した架空世界を舞台にしているとともに、そこでは戦争、難民、領土争い、和平交渉といった政治に伴う駆け引きや悲劇がモチーフとされている。『海賊島事件』の海賊による治外法権的な歓楽街、『残酷号事件』の帰属国が決まっていない非国境特別未定地帯「冷めないスープ」（一番おいしいのは飲めるぎりぎりの熱さだということに由来する通称）など、玉虫色の位置づけの場所も物語の舞台となった。

そのうえで真実を解き明かそうとする一方で嘘をいとわない戦地調停士が活躍したのだ。このため、講談社タイガの新装版であらためて作品を手にとると、ポスト・トゥルースやフェイク・ニュースの政治状況である今読まれるために書かれたかのような、歴史的に倒錯した印象を覚えてしまう。スタートから時間を経たシリーズなのに、魔法をかけられたごとく、未だに生き生きとしている内容なのだ。

（えんどう　としあき・文芸／音楽批評）

特集＊上遠野浩平

上遠野浩平と知的エンターテインメントの系譜

ジョジョ、新本格、清涼院流水

蔓葉信博

1 理屈の武装

おそらく、当時の多くの読者がそうであるように、私にとって『ブギーポップは笑わない』（一九九八年）の登場はひとつの衝撃だった。他のライトノベル（当時はライトノベルという言葉を知らなかったが）と比べても圧倒的に大人っぽかったのだ。少年漫画にあるような熱血漢が主人公ではなく、そもそも主人公がだれかもよくわからない。わからないといえば、何と戦っているのか、最後まで読んでもよくわからない。一方でわかりやすいかっこよさも兼ね備えていた。ブギーポップという謎めいた人物のその二重人格性とその武器から、菊地秀行「マン・サーチャー」シリーズの秋せつらを、楽曲を口笛で吹くという様式美と抽象的な語りは笠井潔「矢吹駆」シリーズの矢吹駆を、ひとつの物語に五つの見方を提示するモザイクノベルという形式はそのころブームだった新本格ミステリを思わせた。世界の中にいるひとりひとりの視点が小説内で再現され、それぞれに自分の日々があるものの、他者には畢竟、断片的にしか見えてこない。そういう作品の形式にも心惹かれた。

ただ、『ブギーポップは笑わない』の続刊『ブギーポップ・リターンズ VSイマジネーター PART I』（一九九九年）『同 PART II』（一九九九年）と続くにつれ、少し印象が異なってくる。「ブギーポップ」シリーズは、少し文化の発展が異なるも現代地球と似た世界として描かれるが、異なるのはそれだけではない。多くの人々には秘匿されていることだが、一部の人々には「MPLS」と呼ばれる異能力が発現する可能性があるというのだ。その能力は、「死」や「心」を操り、未来を知ることもできる。個々人に

特有の能力が時には現代社会に害をなすと考えられ、闇の組織に消されることもある。こうした世界観が『ブギーポップ・リターンズ　VSイマジネーター PART I』以降、少しずつ描かれるようになるのだ。

雑誌『ファウスト』Vol.5（二〇〇五年）掲載のロングインタビューで、上遠野浩平は荒木飛呂彦『ジョジョの奇妙な冒険』の熱烈なファンであったことを語っており、能力名などの作品用語が『ジョジョ』と同じように洋楽からの引用であることからもそれはうかがえる。ということは、「ブギーポップ」シリーズのファンならば周知のことであろう。MPLSも『ジョジョの奇妙な冒険』で描かれる特殊能力を連想させる。

違いがあるとするならば、『ジョジョの奇妙な冒険』では個々人が持つ特殊な能力はあたかも守護霊のような存在のスタンドとして描かれ、それがさまざまに非日常的な力を行使するのに対し、MPLSについてはその能力が概念の説明とその結果にとどまりがちなことだ。漫画である『ジョジョ』では連続する絵とセリフで概念を説明しているぶん、比較的わかりやすい。ただ、その概念の抽象的な説明が、戦闘シーンの張り詰めた緊迫感や能力がもたらす結果をはっきり示す。それは小説ならではの技法と言える。いってみれば理屈の武装化のようなものだ。いずれにしろ表現媒体の違いはあれど、「時」や「死」などといった概念を、その特性を活かしつつ、特殊で魅力的な戦闘能力として描いているのである。だが、「ブギーポップ」シリーズと『ジョジョの奇妙な冒険』の共通点はそれだけではないと考えている。

2　信念の闘争

『ジョジョの奇妙な冒険』が『週刊少年ジャンプ』で連載をはじめたのは一九八六年。第一部と第二部は、吸血鬼や謎の超生物と凄惨な闘争を繰り広げる姿が描かれる。人類がその超常の存在に対抗すべく繰り出す技は「波紋」と呼ばれていた。特殊な呼吸法により生まれる生命エネルギーのことで、これが吸血鬼を滅殺する太陽光と同じ働きをするという架空の設定だ。この波紋の延長として、第三部でスタンドが生まれた。

この第三部では、これまで吸血鬼や波紋の特殊能力を用いた戦いは、スタンドというさまざまな超常能力を持つもの同士のより広範な戦いへと変化していく。スタンドによって他者を操ったり、物に隠れたりするなどといったものから、ある特殊なルール化で魂を奪い合ったり、予言された未来が再現できるかなど、正面切った拳と拳の戦いとは違ったかたちになるのだ。そもそも第一部・第二部からして、吸血鬼との戦いを描くにしてもなにかしらの技術や機転、工夫によって勝利を勝ち得るという描写を続けていた。力だけではない知的な戦略が勝利へつながるというスタンスは、スタンド同士の戦いでより注力される。たとえば第三部、ダービー・ザ・プレイヤーとの戦いで、主人公の承太郎はこのよ

うに発言するのだ。

ひとつ謎を　考えてくれや
やつのスタンド……おれが右のパンチを出すのを　完璧に知っていた…
なぜだと思う？

…………

この謎が解けねーと
負けるぜ

……
ヤツに…

このように拳と拳をぶつけ合うはずの戦いが、相手の隠されたスタンド能力の「謎」を解き明かす知的闘争へと変貌する。この話ではビデオゲームでの競争を描いていたものの、以降、戦いの駆け引きという段階ではなく、敵側の能力を見破ることが勝利への道と目的化されることが多くなる。なかでも第五部の第一九話、第二〇話は「ソフト・マシーンの謎」と題され、姿の見えないスタンド、ソフト・マシーンの謎を解くことが戦いに勝つことであると作中で明瞭に示されている。ここではその真相を語らないが、圧倒的なまでの意外性と同居する煙に巻かれたかのような結末であったことは指摘しておきたい。

「ブギーポップ」シリーズの場合は、当初、何者かの暗殺や勢力拡大のために行使されていたMPLSがどのような仕組みであったか、それを回避・無効化するかがひとつの落着点だった。しだいに落着点への過程が変わり、MPLS同士の戦いや謎めいた組織「統和機構」が作り出した合成人間との戦いのために描かれるようになる。MPLSの秘められた技と技の応酬が描かれるひとつの節目と言えるのは『ブギーポップ・カウントダウン　エンブリオ浸蝕』（一九九九年）『ブギーポップ・ウィキッド　エンブリオ炎生』（二〇〇〇年）での、フォルテッシモと高代亨の能力バトルあたりからだろう。フォルテッシモが繰り出す圧倒的な特殊能力に亨がいかに対抗するかが見どころで、相手の特殊能力の謎が勝利へとつながる鍵とされているからだ。

これまで語ってきたような特殊能力の戦いについて、「とある魔術の禁書目録」シリーズを例に飯田一史は『ベストセラー・ライトノベルのしくみ』（二〇一二年）にて、下記のような卓見を述べている。

バトル小説では、キャラとキャラは、本質的には「こぶし」だけではなく「ことば」でも戦っている。

主人公の上条が、敵対する存在と戦うまえに、相手に「説教」をし、その考え、信念が誤っていることを突きつける。その後、

こぶしを交えた戦いでも勝利する。こうした一連の形式がバトルを中心としたライトノベルには存在するというのだ。

この形式は「ブギーポップ」シリーズにも見いだせるだろう。敵対する相手が特殊な能力で人を操り、またはその生命を奪い去る。人の新しい未来を切り開くためであったり、誰かを守るための行動だったはずだった。しかし、一方でその信念のどこかに独善的なものがあり、結果としてブギーポップによってそのことを指摘され、世界から排除されることになる。

また『ジョジョの奇妙な冒険』にもそうした形式を見出すことは難しくない。一大伝奇巨篇となっている『ジョジョの奇妙な冒険』では、ディオやカーズといった敵役の存在が他の漫画より緻密に描かれる。人が他者に打ち勝ち、秀でた存在になろうとするその信念はもはや悪の美学といってもいい。しかし、それが結果として弱者を虐げ、命を屠るようになれば、それは「世界の敵」でしかない。ジョジョたちは、戦いの中で彼らの悪の美学を論破し、勝利する。

この信念の闘争というべき形式は、特殊な概念を戦わせる理屈の武装とも相性がいい。特殊能力の戦いで描かれる抽象的な生や死の描写は、同様に抽象的な信念の戦いと二重写しになるからだ。実際、『ジョジョの奇妙な冒険』第四部の後日談として上遠野浩平の手により、二〇一一年に書かれた小説『恥知らずのパープルヘイズ』は、スタンドの能力は持ち主の精神性を映し出すものとして、作中内で明瞭に指摘される。登場人物たちは、自分たちの精神性、信念をぶつけ合うことになるのだ。そして信念の闘争で導き出された結論は、読了後、読者に提示される物語のテーマとして定着することになる。『ジョジョの奇妙な冒険』でいえば、それは「人間讃歌」だ。では、「ブギーポップ」シリーズではなんであろうか……。

3 謎解きと真実

理屈の武装、信念の闘争というふたつの形式をここでは導き出した。「ブギーポップ」では、さまざまに形を変えつつも、この二つの形式で物語は駆動していく。それは二〇〇〇年に刊行された『殺竜事件』をはじめとする「戦地調停士」シリーズも同様だ。そして、こちらのほうが実は構造としてわかりやすい。理屈の武装とは、本格ミステリと呼ばれる謎解きものの形式でいえば、トリックの範疇におさまるものである。『殺竜事件』でいえば、不死の竜をいかに殺したか、『紫骸城事件』（二〇〇一年）でいえば、魔術師たちを死に至らしめたのは何か、といった具合だ。それぞれ独自の理屈の武装で、竜を殺し、魔術師たちを屠るすべを作り上げていた。とくに「戦地調停士」シリーズは、魔法が実在する世界だ。魔法という理屈で構築されたトリックの罠をいかに見破るか。

とはいえ、作中の手がかりを集め、論理的にひとつの真実を解

明するというものではない。ピースを最後の一枚まで集めて、ひとつの絵を完成させるジグソーパズルのような仕組みではないのだ。いくつもピースが欠けたまま、それでも描かれた絵を当てる、一種の連想クイズみたいなものだろう。

そもそも、上遠野浩平という書き手は「なにか完全なものがあり、そこに到達できる」ということを描こうとはしない。「自分の日々があるものの、他者には畢竟、断片的にしか見えてこない」という『ブギーポップは笑わない』で提示された世界の見方とは、つまるところ人は完全な真実になど到達し得ない達観にある。そして、こうしたスタンスをジャンルの意識として持っているのが、矛盾するようだが本格ミステリなのだ。

さきに本格ミステリとは謎解きものだと書いたが、これには長い歴史がある[1]。一八四一年に発表されたエドガー・アラン・ポー「モルグ街の殺人」を嚆矢とし、その後、英米本格黄金期を迎え、また日本にそうした海外本格が輸入されるや江戸川乱歩などの作家によって探偵小説ブームが巻き起こる。ブームである以上、流行り廃りは避けられないものだが、一九八七年九月に刊行された綾辻行人『十角館の殺人』からはじまったとされる新本格ミステリのムーヴメントによって、本格ミステリが再注目されるようになる。この新本格ムーヴメントで注目された「謎解き」は、他のジャンルへと伝播していく。新本格ムーヴメントの人気にあやかり、一九九二年から『週刊少年マガジン』で『金田一少年の事件簿』の連載が開始。その後、『名探偵コナン』(『週刊少年サンデー』)ほか、多くの謎解きミステリ漫画が刊行されるとともに、そのふたつはアニメ化にまで至る。一九九四年にはテレビドラマ『古畑任三郎』の放送がはじまり、同じく一九九四年に発売されたビデオゲーム『かまいたちの夜』が爆発的ヒットを記録する。その後も各メディアで謎解きをメインにした作品が生まれ続けることとなる。

さて、『ジョジョの奇妙な冒険』が連載を開始した一九八六年の次の年に、『十角館の殺人』は刊行されている。そしてスタンドによる戦いが描かれるようになるのは一九八九年から。そのころは、新本格ムーヴメントが若者を中心にファンを獲得し始めていた頃だ。つまり、駆け引きや騙し合いから謎解きまでふくめた知的なエンターテインメントが若者たちの中で注目された時期なのだ。新本格ムーヴメント初期に刊行された作品は、一九九〇年前半で文庫化されてさらに読者を増やしていく。しかし、この『十角館の殺人』という本格ミステリは、名探偵が推理で犯人を指摘し、事件を解決するというお決まりの形式から少し外れた作品なのだ。そこにはどこか人は完全な真相には到達し得ないという諦観があるように思える。実際、新本格ムーヴメントとそのあとに続く作品では、名探偵が快刀乱麻に活躍するのではなく、混迷する事件に翻弄される人々が、そのなかから一掴みの真実のかけらを見つけるにとどまったり、真相が明らかになったことでよ

り大きな謎が生まれるといったようなミステリが描かれるようになる。振り返るならポーのころから手がかりだけで必ずしも真相が当たるとは断言されていなかった(「モルグ街の殺人」「マリー・ロジェの謎」)。それらはあくまでも推量の範疇であり、別の物証や犯人の自白が必要だった。

そうした本格ミステリの傾向は続く一九九〇年後半で更に深められる。その傾向に重要な役目を果たしたのが、講談社が刊行する雑誌『メフィスト』が実施したメフィスト賞の存在だ。新本格ムーヴメントが、若い読者を獲得するひとつのきっかけとなったように、メフィスト賞受賞作とその後の作品が次第に注目を浴び、二〇〇〇年にはエンターテインメントシーンを牽引するようになる。なかでも第二回受賞作として一九九六年に刊行された『コズミック』(清涼院流水)は、当時たいへんな衝撃を読者に与えた。一年間で一二〇〇の密室殺人を行うと予告する密室卿。対するは数百人の名探偵が所属する組織、JDC。密室卿は奇想天外な密室殺人を続々と実現させ、名探偵はそれぞれ「神通理気」や「集中考疑」といった特殊な推理能力で、連続密室殺人と密室卿の目的に迫るという物語だ。この物語からも理屈という武装と、信念の闘争を見出すことはたやすい。そして、この絵空事のごときミステリに、人は完全な真実になど到達し得ない諦観を見出すことも難しくはない。

4 真実への諦観のその後

以上のように、『ジョジョの奇妙な冒険』と、新本格ミステリという異なるジャンルから、理屈という武装、信念の闘争、というふたつのキーワードを取り出し、それが「ブギーポップ」シリーズ、「戦地調停士」シリーズと関連することを論じてきた。さらに新本格ミステリから真実への諦観の系譜も導いた。

この文脈に紐付けたいひとつの作品がある。一九九五年、テレビ東京系列で放送が開始した『新世紀エヴァンゲリオン』だ。「使徒」と呼ばれる生命体と、人型兵器エヴァンゲリオンが戦う物語だが、そこかしこに散りばめられたオカルト的な事物や世界を裏で操る組織の隠された目的などから、ファンが一種の謎解きとして、それら作品設定の裏側を推理するようになった。一方で作品自体は、物語内での整合性のあるひとつのエンディングを拒否し、登場人物たちの心理模様を描く劇中劇にて幕を閉じる。やはり、ここにも人は完全な真実になど到達し得ない達観を見出してしまう。少なくとも整合性のあるひとつの合理的なエンディングという存在自体が絵空事であり、作品がそれを行うべきではないと。賛否両論の中、しかし多くの視聴者は、作品設定にさらなる推理を重ねることとなった。

こうした結果が、いわゆる「セカイ系」という作品の見方を生み出したと考えている。かつて『ファウスト』Vol.5にて、元長

柾木はセカイ系の原点を『十角館の殺人』に、そしてセカイ系のはじまりを『コズミック』の続篇である『カーニバル・イヴ』（一九九七年）に見出している(2)。その論理構成は本論とかなり異なるものだが、やはり実感としてはそれに同意するものである。

『恥知らずのパープルヘイズ』は、諦めてその一歩を踏み出せない人間の物語だ。誰もが真相など本当はわからない。どうなるかわからない未来に簡単に踏み出せるはずはない。しかし、それでも一歩を踏み出さねばならない。諦めることと諦めたうえで何をするかは別のことなのだ。まさに「人間讃歌」というべき答えが見事に、その結末で描かれた。当時『ブギーポップは笑わない』が熱烈な歓迎を受けたのも、諦観しているからこそ踏み出せる一歩が描かれていたからだろう。

広くエンターテインメントシーンに、楽しい謎解きとその裏側にある真実への諦観が浸透している。何が本当かわからない混迷の時代、それを映し出し、一歩を踏み出す勇気を与える物語がこれからも求められるに違いない。

註

（1）詳しくは拙論「「新本格」ガイドライン、あるいは現代ミステリの方程式」（限界研編著『二一世紀探偵小説』収録）、諸岡卓真「〈一九八五～二〇〇〇〉「新本格」の登場とジャンルの変容」（押野武志・谷口基・諸岡卓真・横濱雄二編著『日本探偵小説を知る　一五〇年の愉楽』収録）を参照いただきたい。

（2）元長柾木「パブリック・エネミー・ナンバーワン」『ファウスト Vol.5』講談社、二〇〇五年。

（つるば　のぶひろ・ミステリ批評）

個別の謎と巨大な謎

決して核心を語らない作家

藤田祥平

ある謎めいた出来事にたいして探偵役の登場人物が推理を試み、因果関係を紐解く。すると、その謎めいた出来事が持っていた魅力が、いっぺんに消えてしまうことがある。おそらくは、私たちの好奇心のありようが原因だろう。

私たちは、物事が筋道立てられていくプロセスよりも、どうしてそうなったのかわからない不思議な状況そのものに、惹かれてしまうことがある。未知を未知のまま残しておきたいと思ってしまうことがある。その未知の領域に、精神的あるいは物質的な富が隠されているかもしれないという期待をもったり、そこに危険がひそんでいるかもしれないという危機感を、覚えたりするためなのだろう。どんなに魅力的な謎も、いったん解かれてしまえば幻想ではなくなる。

しかし、上遠野浩平の推理小説「しずるさん」シリーズの探偵役は、「すべての犯罪はごまかしにすぎない」という、かなり醒めた信念のもとで推理を行う。しばしば作者によって偏執の域にまで高められている、とことんまで異様な殺人のケースに際しても、「それはただの現象にすぎない」とし、「すべてのことにはそれなりの理論が、必ず存在している」として、謎を謎のまま残すことを拒み、それを論理的に解決することを、知的な悦びとしている。

つまりこの探偵小説は、未知の状況にたいするあこがれを語りのなかで排していくことで、かえってその状況そのものの特異性を際立たせる、という見慣れない技をやってのけている。

シリーズは連作短篇のかたちをとる。この探偵役は「しずるさん」と呼ばれている少女で、フロアに病室がひとつしかない巨大

な病院に入院している。この少女のもとに、語り手である「よーちゃん」というべつの少女が、世間を騒がせている噂話や犯罪にかんする事件を持ち込むことで、推理がはじまる。

この物語の世界で起きる事件は、そのほとんどが、謎のまま放っておくほうが魅力的なのではないか、と思えてしまうような類いのものばかりだ。そもそもシリーズのオープニングである第一巻第一章、「しずるさんと唐傘小僧」に登場する死体からして、そうした死体ができあがる過程を推理するプロセスよりも、その死体そのものの異常性のほうが際立っている。

> 右脚が腰から消失しており、両腕は鉈のようなもので切断されていた。それだけならばバラバラ死体の一種ということになるのだが、しかしこの両腕は、正確に言うならば身体からは離れていなかった――肩の所では完全に鉈のような刃物で切断されている。
>
> だが、その切り離された腕のその〝手〟が――その指先が頭部に喰い込んでいた。
>
> 〔…〕その全体はまるで矢じるしのような――あるいは確かに、通報にあったようなオバケの〝からかさこぞう〟に似たシルエットだった。

はたしてこの事件に、どんな魔法がからんでいるのだろうと、読者は期待するはずだ。しかし、推理は非常にあっけない、というより、じつに現実的だ。落雷による倒木と、それにつづく脚の切断、そして同行者による死体損壊。それで終わりである。

どの短篇にも共通して、上記のような、ふつうにはありえないと思わせるような死体や事件があらわれる。ただちに思い出されるのが江戸川乱歩の諸作品だが、乱歩の諸作品が、奇妙な状況をつくりあげた人物たちの心理や動機――それはしばしば魔術的だった――にフォーカスされていたのに対し、上遠野作品においては、ある特異な状況がどのようにして成立したのか、という理論の面にフォーカスされる。そのために、ごく通常の猟奇殺人ものを読むようなやり方では、この作品を楽しむことはできない。虚構であればこその状況の異常性をありのまま楽しむまえに、しずるさんはその現実的な推理でもって、異常性をかんたんに紐解いてしまうからだ。したがって、推理の道筋が明示されることによるカタルシスも、じつは存在しない。

そしてまた、そもそもしずるさんやよーちゃんがどのような存在であるのか、なぜ彼らがここまで市井の事件に関心を寄せるのかといった、物語の本筋の部分がはっきりと明かされるわけでもない。しかしここに、読み手の解釈の余地があり、この作品の独特さがある、と筆者は思う。

この作品群の要旨は、個別の短篇に登場する事件とその解決というよりも、その解決にのぞむふたりの中心的登場人物、しずるさんとよーちゃんの関係性にある。よーちゃんは、自分の影にも怯えてしまうほど臆病な気質で、怪異的な事件に、いつも怯えている。しかしながら、彼女が訪ねていく病室のしずるさんは、そうした事件に興味を示し、たちどころに推理して、解決に導く。

ちなみに、よーちゃんの祖父はおそらく警察上層部に通じており、しずるさんの行った推理は、よーちゃんが持っているコネクションを通じて警察に届けられるため、小説的な「答え合わせ」もできてしまう。

しずるさんの入院の理由となっている病気については、正確な病名は明かされないものの、「いつ死んでもおかしくない」性質のものであることは確かだ。この設定が、ふたりの会話に、なんともいえないはかなさを添えている。

読み進めていくと、この病に冒された探偵の、唯一の生きる動機とも言えるものが、彼女を頻繁に見舞いにくる、臆病な少女であることがわかる。探偵は少女との交流をゆいいつの楽しみとし、また少女もこの探偵との交流を求める。

もっとも死に近いところにいる病床の少女が、生きることへの意欲を感じるのは、彼女の友人である少女の不安を、的確な推理でもって取り除くときだ。そしてこの少女は、そうして推理にあたるときの探偵のよろこびを感じているので、彼女のところにさまざまな事件を持ち込む。私たちは、ここにうつくしい百合の関係を見ることができる。

「ブギーポップ」シリーズと共通するキャラクター、霧間凪が第四巻に登場することで、この物語の世界はあちらの世界と地続きであることが明かされる。

このシリーズが上遠野浩平作品のなかでも異質なのは、人物たちの怪異にたいする処方だ。さまざまなかたちで上遠野作品のなかに現れてきた怪異は、われわれの現実とは異なる理論によって説明されてきた。たとえば、マンティコアというものが存在し、その存在はこうした怪異を引き起こす能力を持つ。したがって、こうした怪異が起きた——といった説明である。これはもちろん虚構の説明ではあるものの、小説という場においてはじゅうぶんに可能なことだ。

しかしながら、このシリーズにおける怪異は、安楽椅子探偵による、じつに現実的な推理によって説明される。そこに超能力といったものが入りこむ隙はない。どのような怪異も、いわば、われわれの現実に適応したときに無理のない論理でもって、解説される。

これまでの著作でさまざまな怪異を描いてきた作者が、ここにきて、現実的な理論でこの怪異を解説しようとするのは、なぜなのだろう。

しかし、この作品を通じた主題のひとつでありながら、説明のないまま置かれている怪異が、ひとつだけある。しずるさんとよーちゃんの信頼関係だ。彼女らが互いを尊いものとして讃え合っていることはすぐに読み取れるが、彼女らがそのような関係をもつにいたった経緯は、ほとんど明かされないままだ。

この信頼関係の不透明さ、というより理論のなさ自体が、もっともつかみ所のない、したがって魅力的な謎として、本シリーズを通底している。そこには人間という存在の説明のつかなさをありのまま認めるような優しさがある。よく考えてみると、ふたりの人間が惹かれ合うという現象は、どんな怪異よりも奇妙であり、また説明しようのないものだ。本シリーズにおいて、このふたりの関係だけは「ごまかし」ではない。

本シリーズの連作短篇はいずれも、より大きな主題を迂回して示すための喩えとして用いられている。第一巻から順番に、「死者」、「密室」、「姫君」、「怪物」。これらのテーマはそれ自体が個別の事件と関わりのあるものだが、なによりも、よーちゃんとしずるさんの関係性を指し示すものでもある。

しずるさんはなんらかの病気のために、もっとも死者に近いところで生きている。ふたりが会話する病室は密室でありうるし、病室にこもりきりのしずるさんは幽閉された姫君のようであり、彼女の推理力はほとんど怪物じみている。

しかし、そうした本題の謎ともいうべきものが進展したり、解決する方向に向かうことは、決してない。

それぞれの本の「あとがき」から、作者の意図を読み解いてみよう。

ぼくらはそれ（謎）に惹かれる。しかもどうやら、それを完全に解明したいわけでもなくて、解けそうで解けないみたいな、ここまでわかりましたが、まだこんなに謎が、みたいなことになっていると嬉しいらしい。しかしこれはまるで、どうして死ぬのか、あるいは何のために生きているのか、という問いに対する僕らの態度そのもののようでもある。いつだって中途半端で、だが突きつめて考えたところで答えは決して出ることのない、誰にとっても身近な疑問——なぜこの世に生まれたのか？　あるいは僕らがこの世に満ちているあらゆる謎に対する興味とは、その質問に対する代償行為なのかもしれない。

筆者はよく、ある小説には確固としたメッセージが秘められていなければならない、と考えてしまう。教養主義に漠然とした羨望を抱いているためかもしれない。しかし、その固着した態度こそが、小説という形式がもつ可能性や自由さを、みずから狭める

ものであると、上遠野作品は教えてくれる。
というのも、本シリーズを通読して、筆者の脳裏に浮かんだ疑問は、つぎのただ一点であったからだ。
――それは確かにそうかもしれないが、それならこのあとがきで書いたテーマに、なぜ真正面から切り込まないのだろう？
生死にかんすることをつきつめて考えたところで、決して答えは出ない――どうして、そう断言できるのだろう。なぜ、あきらめてしまうのだろう？　もしもあることが問題となっているのなら、しっかりと腰を据えて、その問題に取り組めばいいではないか。小説は、そうしたことを考えられる場であるのだから、なぜその好機を、ものにしないのだろう。
しかし、たしかに小説、というより記憶に値するあらゆるテキストを書いてきた人々の類型が、「自分にとっての問題に腰をすえて取り組んできた人々」であると考えてしまうのは、これまた筆者の見識の狭さをあらわしている。問題を迂回しつづけることによって何かを成し遂げることも、充分にありうるだろうし、そもそも現代の小説の方向性を決定づけたカフカの諸作品からして、迂回の文学ではないか。
シリーズ第二巻のあとがきにて、上遠野はつぎのように記している。

誰しも心の中に密室を抱え込んでいる。誰にも言えないこと、表沙汰には決してできないことを、その中に貯め込んでいく――最初は、それは自分のささやかだがとても大切な壊れやすい気持ちを守るためだったかも知れない。しかしあまりにもそれを放ったらかしにしておくと、密室それ自体が強固なものになってしまう。隠すのにはそれなりの目的があったはずなのに、いつのまにか隠すことそれ自体が目的になってしまう。ただ意味もなく、大した理由もないのに、重要なことを密室で決めるようになってしまう。色々なものを隠し続けてきたあげくに、自分でもどんなものを貯め込んでいったのか把握しきれなくなってしまった密室で。

しかし、その密室が作者の心の中にもまたあるのなら、なぜその密室を解放し、その中に隠されているものを応用して、ひとつの作品にしないのか？　なぜ、その密室という外面的な部分のみを利用するばかりなのか。なぜ、その中に隠されているものを語ろうとしないのか？
どのような人も、そこに真実が書かれているかもしれないと期待してページに目を落とす。しかし、上遠野浩平の作品において存在しているのは、真実を包みこむための「豆腐のような白い建物」、あるいは素性のわからない少女のみであって、その内側に秘められた核心が明かされることは、決してない。そして、それ

こそが、本シリーズを貫くもっとも巨大な謎なのだ。
第三巻のあとがきには、つぎのようにある。

謎は、それがあまりにも理解しがたいことであろうと、決してなくなったりはしない。無視して、それとは無関係でいようとしたとしても、謎は謎のまま、ずーっと存在し続け、人がそのことの意味を知ったときに手遅れになっていようがいまいが、真実が明らかになるときをひたすらに待ち続けるだろう。〔…〕謎というのはもちろん、わからないからこそ謎なのであるが、半分はもうわかっていることでないと、それは謎にはならないのであった。あまりにもわからないことだと、人はそれを謎だとは思えずに、なんだか変だ、としか感じない。

ほとんどの物語は、さまざまな継起する出来事と、それらの出来事が起きた理由の記述によって形作られている。まず出来事が起こり、つづいてその原因が説明され、さらに新たな出来事が起こり——と循環していくことによって、読者がひとつづきの事件を、納得しながら読み進めていく。そうして理解ができあがる。その理解のプロセスや方向性が、作家と読者によって少しずつ異なっていくからこそ、小説という形式は、ほとんど際限のない可能性をもつことになる。

しかし、われわれの世界には、どうしても論理的な理由付けをすることができないタイプの出来事がある。誰かを好きになったり、小説を書いたり、人が死んだりすることは、あまり理論で説明できることではない。そして、だからこそ、この説明できない感覚におとしまえをつけるために、小説というものはある。

謎は、完全ではないが、部分的にのみ説明することができる、という状態から成っている。

ある民族が雨乞いの踊りをする。すると、絶対に雨が降る。雨乞いの踊りをして、雨が降らなかったことはない。これは、なぜなのか？　謎であれば、その民族の雨乞いに、実際に天候を変える魔術的な力があったからだ、という説明で足りる。完全な推理であれば、その民族が、雨が降るまでずっと踊りを続けたからだ、という説明になる。

個別の事件に登場する状況は謎めいており、魅力的ではあるのだが、その魅力を「ごまかし」であると断じるしずるさんの推理が、ページを読み進めるごとに、謎の魅力（それは読者が読み進める動機となり得たものだった）を解体していってしまう。そして、この小説世界内において、しずるさんの推理はつねに正解でなくてはならないようだ。そのために、彼女の推理は、読者がみていた夢さえもかき消してしまう。

そして、この夢は彼女が愛してやまないよーちゃんの不安の源

であるから、しずるさんはますます頭を働かせて、解決に導く。
しかし、たとえばよーちゃんがその不安を真正面からしずるさんへ開陳したり、しずるさんがその不安を直接的に解決しようと助言したり、といったシーンは、一度たりともない。そうした核心が、完全に隠されたままなのだ。

上遠野の言葉を借りれば、筆者もまた、この小説のことをあまりにわからないままでいる。だからこの小説を、なんだか変だ、としか感じない。謎とは感じないのだ。しかしながら、上遠野はまた、謎は決してなくなったりはしないと断言する。なるほど、確かにそうかもしれないと思う。この小説には読者が謎と関知することができないレベルの「わからなさ」がちりばめられていて、そのわからなさを読者が発見したときに、「謎」が生まれてくるのかもしれないとも思う。

しかしながら、だとすれば、あきらかに小説そのものとリンクしないあとがきの、作者の語りによって「説明」された「謎」は、この虚構から浮遊してしまっている。虚構に大きな謎があるのならば、その謎は虚構の内側で示されるべきだ。しかし、そうではない——これは、読者が自分自身でそう納得できる語りが置かれていないにもかかわらず、しずるさんのことを、しきりに登場人物が「頭がいい」と評言するときの、あの感覚に近いものがある。

おそらくこの謎は解明されることがないだろう。いや、そもそも、謎があるのかどうかさえ、定かでない。出来事の核心めいたものの周りをぐるぐると迂回し続けるだけだ。やはりこの感覚は、カフカに似ている。城に決してたどり着くことはできないし、第四巻のあとがきでは、もはや謎の話をすることさえやめて、虫の話をはじめている。サーガと呼ばれるほど相互に関連した膨大な上遠野作品の群れが構成するこの迷宮を、カフカ『城』の現代版として見ることも、もしかすると可能なのかもしれない。

筆者の推理というよりも直観なのだが、上遠野作品のすべてをとりまとめる終焉としての作品が書かれることは、決してないだろう。核心を語らないことが、美徳なのだから。もしも語ってしまえば、それこそしずるさんの推理によって謎の魅力がかき消えてしまったように、サーガの魅力が失せてしまうだろう。

また、現実的なことを言えば、そもそもこれだけの数のものをとりまとめるなど、もはや人間の力では不可能だろう。

そう考えると、このサーガはむしろ、中断のほうが好ましいようにすら思われる。迷宮はひとを迷わせるためにあるものだから、入り口はあたたかく迎え入れるような造りにして、出口は用意しないほうがいい。

そしてまた、ここまでの広さをもつ迷宮に分け入り、そこに隠された決定的な謎を解き明かすには、やはり非人間的な力が必要

になるだろう。それこそ、異能の力が必要になるほどに。

できることなら、上遠野浩平のすべての作品を読んでみたいと思う。そうすれば、彼の作品にちりばめられた「わからなさ」がだんだんと「謎」の形をとり、読み進めるにつれて、さらに立体的なものへと変化していくだろう。

ひとりの作家が多くの作品を相互に関連付けて書く場合、すべての物語はつねに解釈を刷新されていくことになる。あとから追加された作品によって、それまでの作品がもっていた物語が変化するからだ。したがって、そうした作品群は、作者の死によってのみ、固定されることになる。あわてて付け加えておくが、筆者はもちろん、上遠野浩平という偉大な作家の死を願っているわけではない。しかし、誰の身にも降りかかる避けがたい運命が彼を襲ったあと、彼のすべての作品を読み、それらの関係を把握して、その巨大な謎の解明にとりかかる批評家が、現れて来はしないだろうかと、筆者は期待してしまうのだ。おそらく誰も完全には把握していない、訪れるたびに意味が変化していた迷宮の謎を、紐解いていくような書物——それほどまでに刺激的な読み物は、ちょっとないはずだ。

迷宮は、その細部の隅々までが明かされたとき、迷宮ではなくなる。そしてサーガは、作者の死によってのみ増築が終わる。筆者のように、上遠野作品の世界を途方に暮れながら彷徨っている読者を、彼が発見した謎のもとへと導いてくれるような書き手。そうした才能が現れたとき、やっと私たちは、この謎の究明に取りかかることができるのだと思う。

とにかく奇妙な読書であった。

（ふじた　しょうへい・ゲーム批評）

特集＊上遠野浩平

内／外の世界を重ねて視る〈ナイトウォッチ〉

インターフェイス文学としてのＳＦの可能性

海老原 豊

上遠野浩平の〈ナイトウォッチ〉三部作は、むろんSFである。宇宙に進出した人類が遭遇した絶対的な敵・虚空牙、迎え撃つ人類の兵器である超光速機動戦闘機・ナイトウォッチ、冷凍睡眠についた移民たちが載せられているカプセル船。これらの要素だけみても、〈ナイトウォッチ〉は宇宙開拓／スペースオペラというSFのサブジャンルに含まれる。ただし〈ナイトウォッチ〉はさらなる空間的広がりを内包していて、これが他の作品との特徴的な違いだ。太陽系の外＝アウター・スペースへと向かう衝動は、もう一つの内なる世界＝インナー・スペースを生み出す。宇宙空間という圧倒的な虚空の中で、人類が正気を保つ唯一の方法が、仮想現実である「幻の世界」を眠りについている者たちに見せることなのだ。したがって物語は外の世界／内の世界の二重構造となる。この二重性こそが〈ナイトウォッチ〉をユニークなSFにしている。

〈ナイトウォッチ〉がSFであることは自明である。であれば、次なる問いは「どういうSFなのか?」であり、さらには、順序が逆かもしれないが「SFとはどういうジャンルなのか?」と問うことだ。本論は〈ナイトウォッチ〉を読みながら、これらの問いに答えていく。

まずは物語を整理しよう。

シリーズ第一作『ぼくらは虚空に夜を見る』（以下『ぼくらは』）は、人類史上、類を見ないエースパイロット・工藤兵吾が主人公だ。彼は、しかし、最初はナイトウォッチのパイロットという自覚はない。クラスメイトの女子・景瀬観叉子から手紙で呼び出されるも、それをいたずらだと勝手に思い込み、彼女を泣かせてしまう。それを見た幼馴染の女子は兵吾にビンタを食らわせる。学

園ラブコメとしか言いようのないシーンで物語は幕を開ける。だが、やがて兵吾は自分がナイトウォッチのパイロットであることを、同じくパイロットである観叉子から告げられ、事態を理解する。正確に言うと、ナイトウォッチのコアに入っている本体が敵の攻撃により精神崩壊し、その予備として「幻の世界」で学園生活を送っていた工藤兵吾が召還されたのだ。「幻の世界」とは、「絶対真空の、超絶虚空に人の精神が押し潰されないために用意されている〝発狂しないための妄想〟——それが私たちと、この世界」(『ぼくらは』四五頁)だと観叉子は説明する。

宇宙移民のためのカプセル船は小惑星なみの大きさで、「超光速駆動機関」と「恒星間航行対応管制装置」、それに「何十億人という人間が冷凍され、あるいは受精卵のままで保存されて搭載されている」(『ぼくらは』六一頁)。今、このカプセル船は、虚空牙という正体不明の敵に攻撃を受け、人類は滅亡の危機にある。『ぼくらは』は、兵吾はパイロットであることを認識し、外の世界と内の世界を往復しながら、外ではナイトウォッチを操り虚空牙を、内ではシステムに侵入した敵を排除するまでを描く。

ナイトウォッチが負けるとはカプセル船が撃墜されることであり、この「幻の世界」も終わる。「この世界で死んだり、病気になったりする人は、やっぱり〝実際〟でも死んでるし、その病気と同程度の障害に遭っているのよ」(『ぼくらは』九九頁)と、実体化した船の管理プログラム・ヨンは兵吾に言う。

戦いの最後、兵吾は虚空牙の存在に思いをめぐらせる。「戦いたがっているのは、虚空牙なのか、それともその虚空牙がいるとわかっていながらも、宇宙にそれでも出ようとしている人間なのか？」(『ぼくらは』一六八頁)「おまえたち虚空牙が攻撃してくる、それに対抗しなくてはならない、という意地——ほとんどそれだけで、人類はいまここにいるんだと思う」(二三三頁)これらの発言から推測できるのは、人類の存在を脅かす虚空牙の存在そのものは、人類に欲望されているのではないかという倒錯的な状況だ。ただ、虚空牙の正体はシリーズを通じて、明かされることはない。

続く二作目『わたしは虚夢を月に聴く』(以下『わたしは』)は、『ぼくらは』よりも後の時間軸に位置した物語である。外宇宙移民を目指した人類は、虚空牙と遭遇し、ナイトウォッチを含む戦力のほとんどを破壊される。「残されたわずかな者たちは太陽系の各地に散らばるコロニーや、衛星基地に留まって生き延びざるを得なくなった。そう——この月面環境に生きる我々のように」(五一頁)こう語るのは、生き残った人類に攻撃を仕掛けるため、仮想現実世界にハッキングをする工作員だ。彼は、虚空牙ではない。同じ人間である。『わたしは』では、生き残った人類同士の闘争が描かれるのだ。もちろん『ぼくらは』同様に、『わたしは』も外の世界＝月面、内の世界＝仮想現実の二層構造を維持している。今回はカプセル船ではなく、月に「人類文明を保護するという目的で、地下にこっそりと作られている秘密基地の中」に

眠る人間たちが、精神安定のために暮らす世界が内の世界となる。

三作目『あなたは虚人と星に舞う』（以下『あなたは』）は、虚空牙との第一次遭遇以前に、人類が宇宙へ進出するための橋頭保として建築された宇宙港が舞台だ。そこに唯一残されていた試作ナイトウォッチ・ヴルトムゼスト（通称・虚人）とそのパイロットである合成人間のキョウが、虚空牙に汚染されたと判断した人類連合軍からの攻撃を受ける。人類連合は虚空牙との戦闘により先進的なテクノロジーを喪失。ナイトウォッチはあるものの、旧型のヴルトムゼストと対等に戦うことは困難と判断し、パイロットの内の世界へ侵入し、精神的な揺さぶりをかけるという作戦に出る。

以上のように〈ナイトウォッチ〉三部作は、一見すると、ウォシャウスキーきょうだいによる〈マトリックス〉三部作のようである。仮想現実を世界の全てだと思っていたものが、外に広がる現実世界と、現実世界で人類を脅かす圧倒的な危機を悟り、人類の存亡を賭けた戦いに臨む。こう要約してしまえば、両作品とも同じだ。『マトリックス』は一九九九年、『マトリックス・リローデッド』『マトリックス・レボリューションズ』は二〇〇三年。対して『ぼくらは』二〇〇〇年、『わたしは』二〇〇一年、『あなたは』は二〇〇二年。『あなたは』に登場するキョウをサポートする宇宙港の総合管理プログラム・センチは、本当の名前はセンチュリオンと言うが、これに〈マトリックス〉に登場するロボット兵器の名前センチネルを重ねるのは、さすがに牽強付会だが（英語のつづりも異なるので）、そうしたくなる同時代性は感じてしまう。

しかし、同時代性は認めつつも〈ナイトウォッチ〉は〈マトリックス〉とは決定的に異なる。それはどこまでも内／外の世界の二重構造を、維持し続けることに表れている。〈マトリックス〉は、結局のところ「外の世界をどうするか？」という、即物的＝物質的な問題が全面に押し出される。非難しているわけではない。これは、当然であり仕方がないことである。外の世界が亡びてしまったら内の世界も消滅するのだ。外と内の階層構造ははっきりしている。主演のキアヌ・リーヴスを媒介にして、〈マトリックス〉を『JM』（一九九五年）の延長上にあるサイバーパンクSFといえるし、東日本大震災後に複数の論者がSFと絡めて指摘していたように、「サイバーパンクは電気が消えたら終わり」（笠井潔・巽孝之監修『3・11の未来』作品社、二〇一一年）なのだ。〈マトリックス〉の人間たちが、機械にとっての「電池」として家畜化されていることも象徴的で、問題となっているのは電脳空間上にある仮想現実よりも、その外の物質的現実、身体であり世界そのものだ。

さらに言えば〈ナイトウォッチ〉は内／外の世界の階層構造を転倒させているわけでもない。例えば、グレッグ・イーガンというハードSF作家の『順列都市』（早川文庫、一九九四年）は、第一部こそ現実世界とコンピューター上の仮想空間が並置されるが、

第二部になるとセル・オートマトンからボトムアップで構築された独自の仮想空間オートヴァースのみが描かれる。イーガンSFの焦点は、仮想世界が現実世界から完全に切断され、自律した実体として構築されていくところにある。これも〈ナイトウォッチ〉とは異なる態度だ。

〈ナイトウォッチ〉には内／外の世界が並存する。そして、外の世界と内の世界は想定される以上に密接に融合している。外の世界というインフラ（下部構造）の上に、内の世界（上部構造）が構築されている、という単純な二層構造ではないことは注目すべきだ。『ぼくらは』では、先に引用したとおり、外の世界での死が内の世界での死につながると指摘されている。ここから、外が内を規定しているように思える。が、内もまた外を規定しているのだ。例えば次のセリフを見てみよう。「端から見れば、これは犯罪者と勇敢な少年が二人だけで戦っているようにしか見えないが、しかしその背後には宇宙規模の謀略や、何十億という単位の人々の運命がかかっている闘争なのだ」（『ぼくらは』一二二頁）ここで工藤兵吾は、外の世界から操作されている内の世界のアバターではなく、内の世界から外の世界に挑戦しているプレイヤーになっている。

〈ナイトウォッチ〉はSFである。では、どんなSFであるのか？　ここまで確認してきた外と内の世界の関わり合いを巧みに描写するSF、すなわちインターフェイスSFであると提案したい。

インターフェイス（inter-face）とは、そもそもは何かと何かが接する境界を意味している。しかし、私たちが普段の生活で使うインターフェイスは、ユーザーインターフェイス、具体的には機械を操作するためのコントローラーのデザインのことを意味する。ネイサン・シェドロフ、クリストファー・ノエセル著『SF映画で学ぶインターフェースデザイン』（丸善）という、まさにSFとインターフェイスの関係について考える本によれば、インターフェイスは「あるモノを使えるようにするためのすべての部分」と定義される（三頁）。例えば、ウィンドウズユーザーは、マッキントッシュを使ったときに、キーの配置、マウスのボタンの数（ウィンドウズは左右二つだが、マッキントッシュは大きなボタンが一つあるだけだ）、OSの違いにより戸惑うだろう。普段とは異なるマシンを使うことで、無意識下に置かれていたインターフェイスという概念が意識に浮上する。同様の例は、日常生活のここそこに見られる。ガラケーからスマホに変えた直後のフリック入力の違和感を覚えているだろうか。あるいは、生まれた時からスマホ／タブレットに親しんでいる子供が、テレビ画面を指で触り操作しようとしたというエピソードも聞いたことがあるだろう。慣れ親しんだものと操作方法が異なるデバイスを使ったときの困惑は、インターフェイスという概念を前景化する。インターフェイスとは、私たちが世界と関係をもつ経路である。

〈ナイトウォッチ〉がインターフェイスSFとは、どういうことか具体的に見ていこう。『あなたは』のインターフェイス描写が、とにかく面白いのだ。ナイトウォッチの開発が終了し、役目を終えたキョウは眠りにつかされる。キョウをサポートするためのシステムであるセンチは、キョウに電話番号を渡す。「もし——君が目覚めたときに、何か困ったことになっていたら／電話を探して、#001（800）0001に掛けてくれ」（二〇八頁）。人類連合のナイトウォッチから攻撃を受け目覚めたキョウは電話を探す。「キョウは駅長室のドアを蹴破った。デスクに置かれている電話を取って、センチに教えられていた番号を素早く押す」（二一八頁）。内の世界は学園生活モードなので電話もある。これがインターフェイスだ。内の世界にある、外の世界に「あるモノを使えるようにするためのすべての部分」。どのようなインターフェイスでもよかったはずだ。念じてもよいし、呪文を唱えてもよい。しかしセンチは電話を指定した。電話がスイッチになっている。

　続くナイトウォッチ同士の戦闘では、現実としては外の世界で展開している戦闘を内の世界のスケールに変換し、内の世界での戦闘を外の世界へとフィードバックさせる。外の世界では膨大な距離がある射撃も、中の世界では目視できる位置からのそれへと変更される。敵ナイトウォッチが虚人を仕留めた後、宇宙港を破壊するために、外の世界では距離を詰めたことが、中の世界では、地球（を模した空間）から宇宙へと飛び去っていくように見える。「ラギッヒ・エアーが、そんな世界の者たちのことなどまったく無視して、上空に向かって上昇していく。それは皮肉な逆説だった。実際の宇宙空間では、ナイトウォッチは宇宙港に向かってどんどん接近しているからだ」（二二三―二二四頁）

　SFには人間がパイロットとして巨大なロボットに搭乗し、操作をすることがよくある。ロボットアニメというジャンルがあるくらいにポピュラーなことだ。コックピットに収まったパイロットは、ハンドルやレバー、ボタン、ものによっては神経に直接コードを繋ぎ、ロボットを操作する。これらのパイロットとロボットをつなぐ装置が（パイロット）インターフェイスである。〈ナイトウォッチ〉がインターフェイスSFであるというのは、もちろんナイトウォッチとそれを操作するパイロットの間にインターフェイスがある、という意味ではない。内の世界での工藤兵吾やキョウの行動が、外の世界を操作しているという意味だ。インターフェイスは、内の世界そのものといっても良い。アイテムであれば電話や光線銃（消去デバイス）、スケールダウンしたナイトウォッチなのだが、こういったアイテムだけに限定されない。速さ、距離といった時空そのものも内の世界と外の世界をつなぐ境界面にある。

　〈ナイトウォッチ〉はSFである、それもインターフェイスを焦点化したSFである。では、最後の問いに進もう。「SFとは

どういうジャンルなのか?」に。

SFはインターフェイスの文学だ。なぜならSFは、ジャンルの誕生以来、人間と外の世界との関係、人間と科学/テクノロジーとの関係を主題化してきたからだ。このボタンを押せばこの機能が得られるというように、SFに登場する様々なガジェットは、人間と科学をインターフェイスで接続してきた。科学的知見に基づいて想像/創造されたSF的ガジェットは、人間に操作されるが、反対に人間にも働きかける。ここにあるのは人間が科学を操作するという一方的な関係ではない。あるいは科学が人間を超える(暴走する)という今はやりのシンギュラリティでもない。インターフェイスは何かと何かの境界であり、この境界は思った以上に不安定なのだ。喩えるならば、指でボタンを押したあと、そのボタンと指が結合し、人間でも機械でもない「別の何か」になる。もちろん、そもそもの物語は人間が科学を使うことであったり、科学が人間を「使う」ことであったりするのだが、SFの読後にのみ起こる、人間と科学の弁証法的あるいは脱構築的な両者の関係性の再構築は、SFがインターフェイスの文学であることの証左であろう。

SFのインターフェイス性は、タイムマシンや宇宙移民船、仮想現実空間や量子コンピューターといったガジェット、いわば工学的インターフェイスだけに限るわけではない。インターフェイス性は物語にまで拡張できる。物語的インターフェイスは物質的なモノとして存在しているわけではない。人間と世界の間にあり、人間が世界と接するときに必要とする物語を、工学的なインターフェイスからの比喩的意味拡張を通し、物語的インターフェイスと考えるのだ。

〈ナイトウォッチ〉はこれまで検証してきたように内/外の世界のインターフェイスが特徴的な作品であった。しかし、作中にはもう一つの対立軸、人間/虚空牙がある。自己/他者と言い変えても良いこの対立の境界は、工学的ではない物語的なインターフェイスが入り込む。

虚空牙とは何ものなのか。テクノロジー的には圧倒的な他者として出現・存在する一方で、『ぼくらは』では工藤兵吾が、虚空牙に対抗しなければならない人間の「意地」が、虚空牙を存在させているのではないかと考える。『わたしは』では、敵ナイトウォッチのパイロットは、「人間の無意識の良心が創り上げた〝罪の意識〟の具現化」、「ナイトウォッチなどというとてつもない超絶破壊兵器まで創り上げてしまって、人間はなんという罪深い存在なのだろう、生まれてすみません、いっそ死んでお詫びを、という」自らが創り上げた幻想が、虚空牙ではないかとさえ言う(一六五—一六六頁)。さらに『わたしは』の主人公であるキョウは、「自分は、確かに虚空牙に汚染されていたのだ」(二〇五頁)と気付く。合成人間と虚空牙のハイブリッドとは、指とボタンの結合した「別の何か」である可能性がある。

これらは非常に興味深い他者＝エイリアン表象だ。アメリカのSFを例にとってみよう。ロバート・A・ハインラインの『人形つかい』（一九五一年）や『宇宙の戦士』（一九五九年）から、二一世紀の「宇宙の戦士」とも呼ばれるロバート・ブートナー『孤児たちの軍隊』（二〇〇八年）まで、その間を埋める、膨大なアクション／ミリタリーSFでは、エイリアンは殲滅対象とされる。他者＝異物であり、理解すらする必要のない排除すべき存在である。もちろん、それ以外のエイリアン表象もあり、過度な単純化は避けなければならないが、アメリカSFでエイリアンといったときに、真っ先に連想される典型がリドリー・スコットが監督し、H・R・ギーガーがデザインしたエイリアンであり、最近リメイクもされたプレデターの姿ではなかろうか（リドリー・スコットの〈エイリアン〉のエイリアンが、回を重ねるごとに異形の異物から人間的な「何か」へと変容してきたというのは指摘しておくが、これは議論の本筋から外れる）。また、アメリカSFには日本SF以上にミリタリーSFというサブジャンルが存在感を持っている。軍関係者がリタイア後にSFを書く、というのも珍しい例ではない（前述のブートナーも含まれる）。

翻って日本のSFには、殲滅対象としてのエイリアンは、ないわけではないが主流ではない。虚空牙との戦闘から真っ先に思い浮かべたのは、神林長平の〈雪風〉だった。異星体ジャムとの戦闘は物理的でありながら観念的でもある。〈雪風〉はサイエンス

というよりも思弁＝スペキュラティブなフィクションである。〈ナイトウォッチ〉の虚空牙も、この系譜に位置づけられる。

　物語的インターフェイスを内包したSFとは、つまるところ他者に対する思弁があるということだ。工学的インターフェイスをトリガーとして、自己と他者の境界融合を経験し、物語的インターフェイスを駆動させる。虚空牙の他者性は、人間たちと戦闘＝摩擦することでつねに意味を生じさせる。この意味には、「ひょっとしたら無意味かもしれない」という意味すら含む。〈ナイトウォッチ〉全篇に溢れる「虚」という文字は、この無意味の意味性と確実に共鳴している。兵吾たち内の世界の人間たちが、自分たちは「幻の世界」に生きていながらも、生きているというただその一点をもって自己肯定をしようと試みることも、外の世界／虚空牙という他者と接触するから可能なのだ。人間と虚空牙との関係性は、ひょっとしたら外にもう一つ別の世界があるのではないか、という含みすらもつ。人類と虚空牙の戦闘が、ユーザーインターフェイスとして、「あるモノを使えるようにするためのすべての部分」である可能性は十分にある。

　上遠野浩平〈ナイトウォッチ〉シリーズはSFである。内／外の世界のインターフェイスと、人間／他者のインターフェイスの両方を表象することで、インターフェイス文学としてのSFの本質を十全に示している。

引用文献

上遠野浩平『ぼくらは虚空に夜を視る』星海社文庫、二〇一二年

上遠野浩平『わたしは虚夢を月に聴く』星海社文庫、二〇一二年

上遠野浩平『あなたは虚人と星に舞う』星海社文庫、二〇一三年

ネイサン・シェドロフ、クリストファー・ノエセル『SF映画で学ぶインターフェースデザイン』安藤幸央監訳、丸善出版、二〇一四年

（えびはら　ゆたか・SF批評）

特集＊上遠野浩平

上遠野浩平主要作品解題

藤原聡紳

上遠野浩平の一連の作品群は、東浩紀の名付けにより〝上遠野サーガ〟と呼ばれている。この語は一般に、作品と作品の間にシリーズの垣根を超えた設定的つながりがあることを示すために使われる。

しかし、上遠野浩平の作品群には世界設定やキャラクターばかりではなく、文学的テーマにこそ強固なつながりが存在する。各作品群は、上遠野浩平の文学であるという意味で単一作品でもあるのだ。上遠野浩平は「可能性」「運命」「戦士」といった独自のタームを繰り返し掘り下げることで、デビュー以来の二〇年間、一貫して独自の思想を作品に反映させ続けてきた。

しかしこれは、上遠野浩平の思想が二〇年間も強固に変化しなかったということではない。むしろ、我々は作品を通じて上遠野浩平の思想の変化・深化を読み取ることができる。大きな転換点として、上遠野浩平はこれまでに二度、作品で主に扱うテーマを変えている。大枠のテーマに注目すると、上遠野浩平の発表作品は大きく第一期・第二期・第三期に分けることが出来る。

第一期上遠野浩平は、デビューからおおよそゼロ年代まで、初期のブギーポップシリーズがあたる。この期間では、主に「可能性」がテーマとして扱われた。人間には誰にでも極めて大きな可能性があり、MPLSはその表れである。一方で大きすぎる可能性は容易に破滅への道を辿り、未来を目指した者たちは世界の敵へと堕してしまう。第一期上遠野浩平は、未来に到達できない可能性たちの悲哀を描いていた。

第二期上遠野浩平は、ゼロ年代初頭から『ヴァルプルギスの後悔』完結までがあたる。〝可能性は未来に到達できない〟という初期作品における悲観的認識は、〝未来に希望はない〟という決定論的絶望へと変質していき、ついには絶望としての「運命」が作品の中央を占めるようになった。運命の強固さは、虚空牙のような強大すぎる敵の存在によって表現され、また、負け

ると判っていても強大な敵に立ち向かう者たちは「戦士」と呼ばれた。第二期上遠野浩平は運命に立ち向かう戦士の生き様を、繰り返し祝福した。

そして第三期上遠野浩平は、二〇一一年の『ヴァルプルギス』完結以降、つまり現在の作品群である。魔女の消滅によって、運命の絶対性は崩れた。未来における失敗は確定した事実ではなくなり、上遠野浩平は再び「可能性」をテーマとするようになった。第一期とは違い、第三期上遠野浩平において、「可能性」は未来に到達することができる。しかし、未来に希望を持てることは、却って今までには無かった不安や葛藤を生む。現在の上遠野浩平は、主にこの新しい葛藤についての物語を描いている。

以下は、個別の作品やシリーズについて、「第一期―第三期」においての流れや、他作品とのテーマ的な関連に焦点を当てた解説を与えるものである。

ブギーポップは笑わない

メディアワークス（電撃文庫）、一九九八年二月
［新装版］KADOKAWA、二〇一九年一月

デビュー作。マンティコアとエコーズに関する事件を、五人の人物の視点から代わる代わる描いた。キャラクターたちと読者は、誰もが事件の真実から断絶されており、それが極めて優れたセカイ系描写となっている。

中でも、末真和子と木村明雄は、過去の事件における断絶を抱えたまま、人生を過ごしているキャラクターである。後には、田中志郎もまた紙木城直子との断絶を抱えたまま生きていくことが明らかになった。彼らは過去の事件の中で断絶していたことを忘れることはない。つまり、セカイとの断絶による不安は、青春期の気の迷いなどではなく、時間の経過によって自然に消えたりはしないのだ。

ブギーポップは、断絶の不安があろうと我々は自分で自分の人生の仕事を果たしていくしかない、と繰り返し警告する。

デビュー作だが、前身に『エコーズ　人喰いの谺』という作品の存在なども判っており、上遠野サーガの出発点という訳ではない。

ブギーポップ・リターンズ　VSイマジネーターPART 1

メディアワークス（電撃文庫）、一九九八年八月
［新装版］KADOKAWA、二〇一九年一月

ブギーポップ・リターンズ　VSイマジネーターPART 2

メディアワークス（電撃文庫）、一九九八年八月
［新装版］KADOKAWA、二〇一九年一月

谷口直樹と織機綺のボーイミーツガール、スプーキーEの統和機構策略、飛鳥井仁のイマジネーター計画が絡まり合う物語。しかし物語における葛藤は全て世界の敵・水乃星透子に関する事後処理に過ぎず、最初から何の意味もなかったという無常観が全体を貫く。

イマジネーターとは、本人に代わって行動の正しさを保証してくれる存在であり、二〇世紀末の世相を反映した新興宗教的なモチーフであろう。上遠野浩平はしばしば、自分の思考と行動を勝手に操る存在を物語の敵と設定する。だがそれらから完全に自由な者もいない。

統和機構という語が初出。この当時は、

セカイとの断絶の向こう側を意味するモチーフであり、危険な謎と魅力を兼ね備えた概念であったが、後のシリーズで設定が具体化されていくのに伴い、単なる社会の直喩になっていった。断絶の向こうにあったのは、最初からセカイではなく社会だったのだろうか。

ブギーポップ・イン・ザ・ミラー「パンドラ」

メディアワークス（電撃文庫）、一九九八年一二月

予知能力者たちの青少年グループが、偶々出会った世界の危機に立ち向かう。少年少女の出会いと別れが感動的な、初期の人気作の一つ。

ＭＰＬＳという語が初出。人間の「可能性」の大きさをそのまま表す概念である。シリーズの刊行が進むにつれ、ＭＰＬＳがどれほど有り触れた存在かということが読者にも理解されてくる通り、上遠野浩平の世界観では、誰もが大きな可能性を持っている。本作のキャラクターたちが普通の少年少女なのは偶然ではない。彼らは選ばれたから超能力があるのではなく、普通なのに超能力があり、そのせいで、普通なのに世界の危機と戦う羽目になるのだ。

後に重要概念となる「運命」も、構想の一端が示されている。ユージンは全てが終わった後、自分たちに起きた悲劇は、運命によって最初から定められていたのかと怖れた。

ブギーポップ・オーバードライブ　歪曲王

メディアワークス（電撃文庫）、一九九九年二月
［新装版］KADOKAWA、二〇一九年三月

寺月恭一郎の遺産ムーンテンプルに歪曲王が現れ、居合わせたキャラクターたちが自らの心に向き合う。『笑わない』のストレートな続篇。

「歪み」の概念は、以後も上遠野浩平の作品に頻出する。歪みを心に持つ者は常に人生を失敗することになり、ほとんど全ての人間は歪みを持っている。即ちほぼ全ての人間は人生を失敗する。歪曲王とは、人を失敗に導く〝心の歪みを黄金〟にする、つまり、ちゃんと向き合って糧にできるようにしてくれる。この行動原理はブギーポップの〝人間が最も美しい時に殺す〟即ち、失敗する直前に殺してくれる行動原理と対になっている。

歪みを持たない、心が「まっすぐ」な者たちは、特別な感性の持ち主とされる。まっすぐという形容詞は、末真和子や、よーちゃんや、エスタブたちに使われていく。



『ブギーポップは笑わない』電撃文庫、1998年

夜明けのブギーポップ

メディアワークス（電撃文庫）、一九九九年五月
［新装版］KADOKAWA、二〇一九年二月

ブギーポップの誕生と霧間凪の原点、そして二人の最初の事件。変身ヒーローたるブギーポップのビギニングもので、ブギーポップに関わる様々な内実が明かされている。

世界の敵、という語についての解説もされている。ブギーポップによれば、全ての人間は皆、世界の敵たりうる「可能性」を秘めている。世界の敵になった者は「可能性」を破裂させ、後先考えずに世界を軋ませていく。自分が普通だと思っている者ほど、破裂に対する耐性がなく危うい。世界の敵などありふれているのに、世界の敵自身は自分のことを特別だと思っている、という構図はブギーポップシリーズにおいて常に繰り返される。
　ブギーポップは人を美しい心にしようとしているのだ、ということも、スケアクロウの死と共に明かされる。世界の敵と悠長に喋っているとき、実は死神は、彼らの精神を誘導しようとしている。

ブギーポップ・ミッシング　ペパーミントの魔術師
メディアワークス（電撃文庫）、一九九九年八月
　心の痛みを消し去ることのできるアイスクリーム屋・軌川十助の栄光と没落。初期の作品群の中で特に傑作との呼び声が高い。
　痛みを消す能力の全容解明が、そのまま物語のオチになっている。人は心の痛みを失うと攻撃性を失い、人生の理不尽に抗うことができなくなる。つまり「戦士」でいられなくなる。後の作品における展開を考えれば、軌川十助の所業が一貫して悪とされたのも当然といったところか。
　また最終的に、物語の語り部は軌川十助本人だったことが明らかになるのだが、これは彼もまた過去の事件の断絶を抱えたままの人生を送っている、ということだ。死神に許されても、物語が語り終わっても、どうすれば良かったかは判らないままに人生は続く。

ブギーポップ・カウントダウン　エンブリオ浸蝕
メディアワークス（電撃文庫）、一九九九年一二月
ブギーポップ・ウィキッド　エンブリオ炎生
メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇〇年二月
　最強・フォルティッシモと、イナズマ・高代亨の対決の物語。未来やセカイに関する小説を一貫して書いている上遠野浩平だが、どうやら本作で描いたような、未来とは何の関係もない純粋な決闘というやつが大好物らしい。趣旨を同じくする純粋な対決は、後の作品でもしばしば為される。
　本作では〝可能性の突破〟が、それまでのような思想じみた概念ではなく、単なる超能力の獲得と同義に扱われている。このあたりから「可能性」が徐々に上遠野浩平の作品の主題にならなくなっていく。一方、穂波弘のタイトロープは、オキシジェンのプロトタイプのような能力であり、今後の「運命」を巡る展開の端緒となっている。第二期上遠野浩平が姿を覗かせている訳である。

戦地調停士シリーズ
（二〇〇〇年―）

『殺竜事件』
講談社ノベルス、二〇〇〇年六月
［文庫版］講談社タイガ、二〇一八年四月／タイトルは「殺竜事件　a case of dragonslayer」に改題。
『紫骸城事件』
講談社ノベルス、二〇〇一年六月
［文庫版］講談社タイガ、二〇一八年九月／タイトルは「紫骸城事件　inside the apocalypse

castle」に改題。

『海賊島事件』

講談社ノベルス、二〇〇二年一二月

［文庫版］講談社タイガ、二〇一八年一二月／タイトルは「海賊島事件 the man in pirate's island」に改題。

『禁涙境事件』

講談社ノベルス、二〇〇五年一月

『残酷号事件 the cruel tale of ZANKOKU-GO』

講談社ノベルス、二〇〇九年三月

『無傷姫事件 injustice of innocent princess』

講談社ノベルス、二〇一六年一月

『彼方に竜がいるならば』

講談社ノベルス、二〇一六年二月

魔法文明が栄える異世界を舞台としたファンタジー系ミステリ。『事件シリーズ』とも。上遠野浩平は自分の作品を全てファンタジーだとしているが、独自の世界設定、異世界を生きる多くの人物からなる本シリーズは、特にハイファンタジーとしての魅力が強い。

基本的に、竜、本能、生まれ、過去など、〝誰にもどうにもできないもの〟を扱っている。ミステリにおける探偵役とは普通、異常な事態を正常に戻すものだが、戦地調停士は、どうにもならないのが正常なものを、無理矢理どうにかしてしまう。根本的にセカイと運命を正すことなど出来ないという、上遠野浩平らしい発想から作られたミステリであると言えよう。

本作で魔法の原理だとされる「呪詛」は、生命維持エネルギーであり、界面干渉学のこちら側の世界にも存在する。MPLSや奇跡使いが感知している何かや、虚空牙が調べているモノも、恐らく本シリーズで呪詛という呼び方をされている生命エネルギーである。



『殺竜事件』講談社ノベルス、2000年



『ぼくらは虚空に夜を視る』徳間デュアル文庫、2000年

ナイトウォッチ三部作

（二〇〇〇―二〇〇二年）

『ぼくらは虚空に夜を視る』

徳間書店（徳間デュアル文庫）、二〇〇〇年八月

星海社（星海社文庫）、二〇一二年九月

『わたしは虚夢を月に聴く』

徳間書店（徳間デュアル文庫）、二〇〇一年八月

星海社（星海社文庫）、二〇一二年一一月

『あなたは虚人と星に舞う』

徳間書店（徳間デュアル文庫）、二〇〇二年九月

星海社（星海社文庫）、二〇一三年一月

ジャイロサイブレータの仮想現実と虚空牙の侵略下にある深宇宙を跨ぐ闘争の物語。二〇〇〇年代初頭はライトノベル出身の作家が一般に〝発見〟された時期だったが、本作もSF界からラノベ出身作家による驚きの高評価作品と見られた。

本格的に「戦士」という語が扱われ始め

る。戦士とは、絶対的絶望に抗う者であり、自分の敗北を知ってなお折れずにいられる者である。人類は虚空牙には絶対に勝てないが、だとしても自分の人生を投げてはいけないのだ。戦士であることと、戦闘能力の有無・強弱は関係がない。特に本シリーズでは、兵士であるが現実から目を逸している者たちと、何の力もないが困難から目をそらさない者たちが交互に登場する。

　ナイトウォッチの莫大なエネルギーの根拠として、相克渦動励振原理という語も登場。魔女が必ず二人であることや、螺旋の概念とも関係があるはず。

　なお、短篇の「鉄仮面をめぐる論議」は、SFアンソロジー短篇集の収録。この時期の上遠野浩平は、長篇一本につき雑誌用の短篇一本を書いていたが、まだ文庫未収録の作品も多い。

冥王と獣のダンス

メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇〇年八月

　奇跡使いの少女に恋した兵士トモル・アドの冒険。上遠野浩平がアマチュア時代に執筆した作品だという。

　とにかく遠大な世界設定が魅力。特に、枢機軍の兵器生産工場プルートゥは、どう見ても墜落したナイトウォッチで、つまりこれは超未来SFたるナイトウォッチ三部作よりも更に遠未来の地球の話なのだ。我々読者が、上遠野サーガという世界観の巨大さを明確に意識したのは実にこの作品からだった。今ではこの巨大な世界観の存在自体が、「上遠野浩平」という作家の魅力とされることもある。

　本作の物語構造は、少年がセカイの強大さに打ちのめされ、少女が圧倒的に武力として強力という、典型的なセカイ系作品と同じになっている。本作が投稿時代の作品であることを踏まえれば、大変に興味深い。

ビートのディシプリン

全四巻／メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇二年三月（SIDE1）、二〇〇三年八月（SIDE2）、二〇〇四年九月（SIDE3）、二〇〇五年八月（SIDE4）

　合成人間ピート・ビートが、己のカーメンを得て「戦士」となるまでの物語。試練（ディシプリン）とは、運命を知らない者が運命を知らないままに直面する苦難のこと。運命を知らない者は運命に立ち向かうこともできず、従って「戦士」ではない。カーメンとは、自分自身の運命・宿命を意味し、スリーオブパーフェクトペアーとも呼ばれるのは、過去・現在・未来を知ることが運命を知ることに繋がるからだ。ピートは己の過去を知ることで運命との直面を果たし、戦士として完成した。

　反対にフォルティッシモは、個体として強力すぎるせいで運命の過酷さに直面することがなく、したがって戦士とは成れずに敗れる。強力すぎて戦士に成れない、という敗因は『ヴァルプルギス』でも繰り返される。

　可能性の終点、という考え方も登場している。個としてあらゆる努力と工夫を出し尽くした状態がある、という発想がいかにも上遠野浩平らしい。後にパールが〝終点を引き出す能力〟を得ており、ゆくゆくは重要な概念になるかもしれない。

ブギーポップ・パラドックス　ハートレス・レッド

メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇一年二月

九連内朱巳と霧間凪の出会い。『笑わない』や『パンドラ』よりも過去の事件の話であり、霧間凪に待つ魔女の運命にも言及がある。

　本作で登場した九連内朱巳は、負けず嫌いなことで「戦士」の境地に至ったキャラクターである。彼女の意地は、どんな絶対的絶望を前にしても折れることがなく、それ故に絶望的な「運命」にも立ち向かうことができる。負けず嫌いであることは、他キャラクターでも、しばしば「戦士」たる理由になる。

　本作の敵役フェイルセイフは、ブギーポップにひどく質が悪いとまで言われてしまう、特筆すべき世界の敵である。「可能性」に対して無為であることは、上遠野浩平の世界観においてかなり上位の悪であり、他作品でも同趣旨のキャラクターは大概碌なことにならない。

ブギーポップ・アンバランス　ホーリィ&ゴースト

メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇一年九月

　世界の暗部に巻き込まれるようにして、世紀の大悪党ホーリィ&ゴーストになってしまった少女と少年の話。上遠野浩平版のボニーとクライド。

　本作でのブギーポップは、もちろん世界の危機に反応してあれこれ暗躍するのだが、構成上の役割がヒーローというより、決定的な場面に現れて流れを変えてしまう存在、単なるデウスエクスマキナとなっている。死神は「運命」を断ち切ることができる、という解釈が前面に出てきて、最も美しい時に殺す、という初期作品における意義はほとんど無視されている。本作以降の第二期上遠野浩平でも、ブギーポップの役割は「運命を断ち切る」死神としての側面が強くなっていく。

　ホーリィとゴーストは、別に戦士ではないし、基本的に運命に流されるまま。しかしなんだかんだうまくやってしまう。ウサギでも狐でもなく狸だという二人は、実は上遠野サーガの中でも結構特異なキャラクターだ。



『ビートのディシプリン』SIDE1、電撃文庫、2002年

しずるさんシリーズ

（二〇〇一—二〇一〇年、二〇一四年—）

『しずるさんと偏屈な死者たち　The eccentric dead in white sickroom』

富士見書房（富士見ミステリー文庫）、二〇〇三年六月

星海社（星海社文庫）、二〇一三年七月

『しずるさんと底なし密室たち　The bottomless closed-rooms in the limited world』

富士見書房（富士見ミステリー文庫）、二〇〇四年一二月

星海社（星海社文庫）、二〇一三年九月

『しずるさんと無言の姫君たち　The Silent Princess In The Unprincipled Tales』

富士見書房（富士見ミステリー文庫）、二〇〇六年一二月

星海社（星海社文庫）、二〇一三年一一月

『しずるさんと気弱な怪物たち　The Insecure Insects In Hollow Holes』
星海社（星海社文庫）、二〇一四年四月

富士見ミステリー文庫の初期から上遠野浩平が連載したアームチェアディテクティブもの。初期の同レーベルは本格&ホラー色が強めの方針だったので、本作もそれに沿った作風となっている。

しずるさんは、ミステリ的な事件や謎のことを「ごまかし」と呼んで、否定する。そしてごまかしの消えた跡には、トリックと言うにはあまりにしょうもない、身も蓋もない事実だけが残る。上遠野浩平は、セカイにおける危機や怪異のしょうもなさ、身も蓋もなさをしばしば強調する。重大に見える事態は大抵、単なる偶然とか深い考えのない感情とかが起こすのであって、遠大な陰謀や意図など存在しない。

しずるさんとよーちゃんは、他の人物から一貫して、頭の回転が極めて速いと言われている。彼女らの聡明さ、感性の豊かさは、後に『パンゲア』でエスタブと名付けられた才能と同じであろう。

なお、富士見での連載は一〇年まで。完結巻は星海社文庫での再版にあたって出版された。また直近では、集英社恋愛小説大賞に「しずるさんとうろこ雲」が寄稿された。

ブギーポップ・スタッカート　ジンクス・ショップへようこそ
メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇三年三月

ジンクス・ショップのオキシジェンが、四人のMPLSを相争わせる。統和機構中枢が本格的に登場する重要巻。

オキシジェンの登場で「運命」が本格的に語られ始める。普通人には感知できない因果関係が、誰にも逆らうことのできない運命となって、人生を失敗へと導く。これは絶対に回避できない絶望である。

ということは、もはや「可能性」はどのみち失敗するものに過ぎず、物語の主題とする意味を持たない。本作をもって、可能性やMPLSという概念は、決定的に作品世界の単なる背景となってしまう。本作前後で始まった第二期上遠野浩平では、未来ではなく、絶望的な現在を如何に生きるかが作品の主題となった。

老執事の献身と死が感動的である。同じような犠牲的な愛のストーリーは、以降の上遠野浩平が何度となく描いていく。

機械仕掛けの蛇奇使い
メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇四年四月

ゴウク大帝国の皇帝ローティフェルドが、過去の超兵器にして魂の双子ルルド・バイパーと出会い、皇帝としての人生に向き合う。元は投稿時代の最終選考作で、更に別タイトルで雑誌掲載されたものを改稿、出版した。

最強の戦鬼バイパーがもっと最悪の兵器ジャグヘッドに負けたり、五〇〇〇年続けた実験でも人類が変わらないことを嘆いていたら実験はモニターすらされてないことが判明したり、絶望に絶望を重ねる展開が目立つ。それらの絶望に立ち向かう物語という訳である。絶望に立ち向かう者は王である、という点も興味深い。上遠野浩平の王や支配者への関心は、デビュー前から一貫していたようだ。

機械であっても心があれば魂がある、という点も強調される。ナイトウォッチ三部

作でも取り上げられた話だ。改稿によってジャイロサイブレータ世界が舞台となったのは、その辺りの関連があったのだろう。

ソウルドロップシリーズ
（二〇〇四―二〇一二年）

『ソウルドロップの幽体研究』
祥伝社（ノン・ノベル）、二〇〇四年八月

『メモリアノイズの流転現象』
祥伝社（ノン・ノベル）、二〇〇五年一〇月

『メイズプリズンの迷宮回帰』
祥伝社（ノン・ノベル）、二〇〇六年一〇月

『トポロシャドウの喪失証明』
祥伝社（ノン・ノベル）、二〇〇八年二月

『クリプトマスクの疑似工作』
祥伝社（ノン・ノベル）、二〇一〇年二月



『しずるさんと偏屈な死者たち The eccentric dead in white sickroom』富士見ミステリー文庫、2003年

『アウトギャップの無限試算』
祥伝社（ノン・ノベル）、二〇一一年七月

『コギトピノキオの遠隔思考』
祥伝社（ノン・ノベル）、二〇一二年一一月

　謎の怪盗ペイパーカットを巡る群像劇。ペイパーカット＝虚空牙には誰も勝てない運命であり、その絶望的運命に気付きすらできないまま、事態に翻弄されている人々の姿を描く。

　ペイパーカットが銀色なのは鏡の直喩である。人々は、ペイパーカットに自分自身の精神の姿を見ており、何らかの理由で鏡が働かない場合にのみ飴屋の姿を見る。エコーズが音を反射していたので、二人目の虚空牙は光を反射することになったのだろう。



『ソウルドロップの幽体研究』ノン・ノベル、2004年

　またキャビネッセンスとは、戦地調停士シリーズで呪詛と呼ばれている生命維持エネルギーが宿る物品のことだと思われる。ペイパーカットが盗み、研究しているのはこのエネルギーなのだ。

　後に『エンペロイダー』のラストで登場したペイパーカットは、自身の穏やかな笑顔は単なる擬態であると述べた。それを前提して本シリーズを再読すると、ペイパーカットの終始親しげな態度には、ホラー的な意図もあったことが判る。

ブギーポップ・バウンディング　ロスト・メビウス
メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇五年四月

　虚空牙の降下地点・牙の痕に迷い込んでしまった、織機綺と蒼衣秋良の脱出サスペンス。あからさまな伏線回だが、未だに回収しきれていない伏線が随所にあり、今後重要巻になるかもしれない作品。

　織機綺が、利己性の薄さによる「戦士」の資質を露わにしている。自分の価値を極めて低く見積もる彼女は、自分が辛い目にあうことが全然気にならない。負けず嫌い

の九連内朱巳と同じように、絶望的運命を前にしても折れることなく、他者のために戦い続けることが出来る。

織機綺ほど極端では無いにせよ、自分以外の人間に最大限の価値を置くことで自分の価値を下げているタイプの「戦士」は、上遠野浩平作品にしばしば登場する。しかし上遠野浩平は、自分の人生を軽視するタイプの戦士たちに、ある種の歪みを見ているようである。この歪みは、最近の作品でしばしば主題として扱われる。

戦車のような彼女たち　Like Toy Soldiers

講談社、二〇一二年七月

戦車に喩えられる能力を持つ合成人間たちの、恋と闘争の物語。

彼女たちの恋は、全て一目惚れから始まっている。本作における恋は、主体的な営為ではなく、自分では制御不可能な「運命」の一形態である。運命を自覚した戦車たちは、避け得ない対決に戦士として挑む。

また彼女たちは、社会の直喩としての統和機構に生きている。能力はあっても、世界の敵でも怪物でもない、社会をどうにか生き延びている普通の人間である。特にホルニッセとカチューシャは、後の作品にしばしば姿を見せるが、彼女らはいわば〝社会人〟としての役割を果たしに来ているのだ。

単行本版には、『ロスト・メビウス』後のリセットリミット姉妹の会話が載っている。恐らく今後重要な伏線となるだろう。

ブギーポップ・イントレランス　オルフェの方舟

メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇六年四月

世界の敵ワン・ホット・ミニットになってしまった杉乃浦春海と、それを守ろうとする須磨貞夫の話。世界の敵として殺される側に感情移入させる、シリーズでも異色の一篇。

杉乃浦春海は自分を含む全てを憎悪しており、それ故に全てを燃やし尽くしかねなかった。『笑わない』の早乙女正美を思わせるタイプの世界の敵だが、早乙女正美とマンティコアのカップルと違い、杉乃浦春海と須磨貞夫は死ぬ前に明確な救いを得ることができた。ゼロ年代後半からしばらく、上遠野浩平は初期の作品のリフレインを何度も行ったが、よく読むと内容が初期作品より明らかに前進している。

本作は『ヴァルプルギス』の連載開始直前に書かれている。炎の魔女と氷の魔女の対決を練習しておくような面もあったのではないかと思われる。

酸素は鏡に映らない

講談社（講談社ミステリーランド）、二〇〇七年三月

講談社（講談社ノベルス）、二〇一四年九月／タイトルは「酸素は鏡に映らない　No Oxygen, Not To Be Mirrored」に改題。

ジュブナイルミステリとして書かれた、エンペロイド金貨をめぐる冒険。または統和機構中枢のオキシジェンが死ぬ話。

オキシジェンが操ってきた「運命」について、詳しい性質が改めて説明されている。運命は一本道ではなく、各々にちゃんと選択の瞬間がある。しかし普通人には何時がその瞬間なのか感知できないので、軽率に間違った運命を選んでしまう。然るべき時

に自分の道を選べなかった者には、もはや決まりきった道を抜け出すことはできない。
　オキシジェンについては、可能性を体現すべきMPLSとしては全く無意味な能力しか持たないとか、能力のせいで運命の奴隷であることを強いられているとか、ネガティブな言及が多い。その彼の、本作における死に際の満足には、作品間のリンクを理解して初めて判る感動がある。

ヴァルプルギスの後悔

全四巻／アスキー・メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇八年八月（Fire1 Warning Witch）、二〇〇九年八月（Fire2 Spitting Witch）、二〇一〇年八月（Fire3 Dozing Witch）、二〇一一年一二月（Fire4 freezing witch）

　運命を操る二人の魔女の闘争と、その狭間で抗う霧間凪の話。ブギーポップシリーズを終えるためにどうしても必要な物語だったとされる。
　魔女が敗北し、消滅したということは、魔女にすら「運命」の全体を知ることは不可能だったということだ。即ち、運命が本当に絶対的絶望なのかどうかは、誰にも判らないことが本作で明らかとなった。第二期上遠野浩平では、「可能性」は必ず失敗へと至る「運命」にあることが自明視されていたが、魔女の消滅によって絶対的絶望としての運命は否定され、第二期上遠野浩平の文学は終わった。本作完結以降の上遠野浩平は、再び「可能性」をテーマに作品を描いていく。
　また、魔女の消滅によって世界全体から記憶が消えたのは、『ジョジョ』第六部ラストのオマージュではないだろうか？　魔女のことなど無かったことになったセカイで、しかし人々は魔女とすら戦える勇敢な「戦士」として生きていくのだ。
　以下の項目で解説するが、本作の連載中に書かれた他の作品は、恐らく意識的に趣向を変えたのだろう、能力バトルから離れた伝奇的な作風が中心となっている。



『ヴァルプルギスの後悔』
Fire 1、電撃文庫、2008年

ブギーポップ・クエスチョン　沈黙ピラミッド

メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇八年一月

　合成人間メロー・イエローと、思春期の少年少女の出会いと別れ。青春小説としてもセカイ系小説としても名作、かつ一作としてのまとまりがあり人気が高い。
　キャラクターたちの直面する苦難は単なる事後処理に過ぎない、という物語構造は、初期作品の『笑わない』や『イマジネーター』を思わせる。しかしかつてとは違い、本作では、断絶の向こう側に位置する過去の事件について読者に内容が開示される。開示された内容は、ピラミッドの謎と同様、大した真実ではないのだが、それでもこれは変化だ。ただし、読者ではなく当事者たるキャラクターたちは、相変わらず真実から遠いまま。メロー・イエローのように、身も心もボロボロになりながら戦わねばならない。
　メザニーンの、能力だけが独立して他人の精神を渡り歩く性質は、漫画『ブギー

ポップデュアル』を踏襲しているように思える。

騎士は恋情の血を流す

富士見書房、二〇〇九年八月
星海社（星海社文庫）、二〇一四年八月

不敗のカリスマ・七ノ輪ほのかを作り上げた葛城貴士と、オカリナ・巳鑑巳花車による、能力バトル式コンゲーム。自覚されなかった恋と献身の物語としても傑作だ。

物語終盤に突如、しずるさんシリーズのビギニングものと判明する構成で、前情報なしだと驚く。そして、非常にコンゲームとしての出来が良いにも拘わらず、しずるさんがその全てを「ごまかし」と切って捨てていることにも驚かされる。しかし、コンゲームになってしまうこと自体が、人間の欺瞞、勇気の欠如の現れなのだ。この認識は『ラビット・ラン』でも繰り返された上遠野浩平の一貫した立場である。また葛城貴士と巳鑑巳花車が切って捨てられる一方で、七ノ輪ほのかは、無力でも勇気をもって正面から真実に挑む姿勢を見せている。

蒼井秋良が料理学校を既に退学しているので、しずるさんシリーズは少なくとも『ロスト・メビウス』以降、恐らくブギーポップシリーズ全体よりも後の出来事であることが分かる。

ブギーポップ・ダークリー　化け猫とめまいのスキャット

アスキー・メディアワークス（電撃文庫）、二〇〇九年一二月

フォルティッシモが、一見何の変哲もない音梨町を訪れ、掴み所のない曖昧な異変に挑む。いつもの青春劇かと思いきや、中盤で一気にホラー化する展開が印象的だ。

逃避が本質であるというスキャッターブレインは「戦士」とは対極の存在。対立役に霧間凪のような歴戦の戦士でなく、戦士として未熟なフォルティシモが選ばれたのは当然の成り行きといったところか。この作品あたりから、フォルティシモの役どころがシリーズのマスコットキャラめいてくる。

ブギーポップが女子高生の間で噂になっているのは、水乃星透子がブギーポップを無効化するために打った対抗策の一つ、という事実がさらっと明らかになっている。

ブギーポップ・アンノウン　壊れかけのムーンライト

アスキー・メディアワークス（電撃文庫）、二〇一一年一月

世界の敵バットダンスと、その天敵ブーム・プームを巡る物語。言うまでもなくアニメ『ブギーポップ・ファントム』のリバイバル。

世界の敵に対して、ブギーポップではない、それ専用の天敵が現れる。ブギーポップはイマジネーターに対応した存在だったのだから、他の敵には他の敵が存在するのが理屈としては確かに道理だ。しかしこれは、ブギーポップの特別さが消滅する話でもある。同様の話は後の『デカダント・ブラック』や『オルタナティブ・エゴ』でも為された。更に、世界の敵がその天敵に負けるのは、別に当然でもなんでもない、という事実も示された。ブーム・プームはバットダンスに負けた。ならば、ブギーポップもいつか負けるのかもしれない。何

かシリーズの決定的な展開に向けた準備が始まっているように思える。

恥知らずのパープルヘイズ　ジョジョの奇妙な冒険より

集英社、二〇一一年九月
集英社（JUMP J BOOKS）、二〇一四年三月
［文庫版］集英社（集英社文庫）、二〇一七年六月

『ジョジョ』第五部のスピンオフで、原作で途中離脱したフーゴの物語。上遠野浩平作品としては例外的に世界観リンクの要素がないが、実は『ヴァルプルギス』完結直後に出版された、第三期上遠野浩平の第一作目とも取れる。

本作におけるジョルノは、普通人には絶対に理解できないほど完璧な存在として描写されており、フーゴにとっての、〝セカイとの断絶〟そのものと言える。それが半歩を踏み出してきてくれたということは、上遠野浩平作品が、厳しいばかりだったセカイと一つの和解を成し遂げたということだ。それ以前の上遠野浩平作品にはまずなかった展開である。

本作の中でフーゴは、ナランチャが決定的な一歩を踏み出せた理由に拘る。ナランチャの存在は、フーゴにとってのカーメンだ。

螺旋のエンペロイダー

全四巻／アスキー・メディアワークス、KADOKAWA（電撃文庫）、二〇一三年四月（Spin1 Wormy Empire）、二〇一四年六月（Spin2 Gravelly Empire）、二〇一五年一二月（Spin3 Haunted Empire）、二〇一七年一月（Spin4 Fallen Empire）

NPスクールに通う才牙虚宇介と、謎の概念エンペロイダーを巡る物語。魔女消滅後のセカイが舞台であり、その影響を随所に見て取ることが出来る。

才牙虚宇介は、「戦士」の覚悟を説く虹川みのりや、「運命」の絶対を説く才牙そらと対峙し、第二期上遠野浩平で扱われたそれらの概念を疑問視してみせる。魔女消滅後のセカイでは、未来は結局のところ不透明であるから、彼女らの言うような絶望があるとは限らない。



『螺旋のエンペロイダー』Spin 1、電撃文庫、2013 年

ただし、未来が不透明であることは、別の問題も生み出す。エンペロイダーとは、「可能性」の競争の果てに最後に勝ち残る者のこと。競争があるかもしれない、という妄想が、可能性たちを足の引っ張り合いに引きずり込む。更に、虚空牙襲来という未来への恐怖も妄想を加速する。未来の不透明さは不安をもたらし、不安からくる被害妄想は決して消えることがない。

物語の結論部では、人間の絆や友情の価値が強調される。第三期上遠野浩平では、本作以外でも絆を重視する姿勢が度々見られる。

さびまみれのバビロン　ブギーポップ・ウィズイン

アスキー・メディアワークス（電撃文庫）、二〇一三年九月

曖昧で不安定な三人の少女が、消えてし

まった水乃星透子とブギーポップの影を追う。

上遠野サーガ内のリフレインが、本作で最高潮となる。早乙女正美、ブギーポップのコスプレ、ストーカーが記憶を失う展開、妄想ユージンといった、初期作品の要素が次々と引用され、しかしそのいずれもが、根本的な所で別物である。消えてしまった可能性を取り戻すことは決してできない、変質してしまっている、という水乃星透子の言葉が、メタ的な物語構造としても示されている。

章の扉で引用されているのは、ソウルドロップシリーズの探偵・早見壬敦が書いたブギーポップに関する本のようだ。サーカムの調査依頼を受けたのだろうか。

私と悪魔の100の問答　Questions & Answers of Me & Devil in 100

講談社、二〇一〇年一〇月
講談社（講談社ノベルス）、二〇一三年一〇月

でびる屋と出会った少女、葛羽紅葉の人生の岐路についての物語。

ハズレ君の質問は基本的に、通俗的な価値や正義に疑問符をつけ、根拠を無効にするためのもの。それは思想を突き詰めて新しい正解を見出すためではなく、ただ通俗から自由になるためにそうするのだ。葛羽紅葉は、自由の面倒くささに終始根を上げていたが、問答以外の場面でもビジネス界や芸能界の虚飾を目にして、通俗的な価値観を信じたままではいられなくなる。読者も彼女も、通俗的価値の化身たるミランダの台詞など、もはや胡散臭いとしか思えない。

しかしそうして自由になった我々には、やはりラストシーンで「それでこの後はどうするの？」という、上遠野浩平作品でお馴染みの問いが突きつけられるのだ。

ブギーポップ・チェンジリング　溶暗のデカダント・ブラック

KADOKAWA（電撃文庫）、二〇一四年一一月

新刻敬と塩多樹梨亜の、人の心の闇・デカダント・ブラックとの戦い。本作からブギーポップシリーズは、青春期のキャラクターを順に登場させて、未来について考えさせるというフェーズに入っている。

新刻敬の未来は、彼女自身の意思に沿うようにまっすぐに伸びているという。彼女がデカダント・ブラックの能力を拒否したのが特に重要だろう。能力を発現するほど大きな「可能性」は大抵、自動的、と呼ばれる作用によって人間の運命を導くのだが、新刻敬は自動的な流れに乗るのを拒否できたということだ。

歪曲王の原理として、どんな人間でも自分の心においては王である、という話がされる。上遠野浩平は、王や支配者という単語を、主体的な意思決定者、というような意味で用いているようだ。

製造人間は頭が固い

早川書房（ハヤカワ文庫ＪＡ）、二〇一七年六月

合成人間を作り出している男、製造人間ウトセラ・ムビョウによる対話短篇集。フェイ・リスキィ、リセットリミット姉妹、フォルティシモといったキャラクターたちが次々に登場する。

ウトセラ・ムビョウというキャラクターは、上遠野浩平自身の理想を反映していて、荒木飛呂彦にとっての岸辺露伴のようなも

のだと思われる。そういう読みをするならば、本作におけるキャラクターとの対話は、上遠野浩平の理想や思想をダイレクトに反映していると考えることができる。特に市場合理主義の擬人化たるミナト・ローバイと製造人間の対決は、市場と作家の対決にも見えて興味深い。

コノハ・ヒノオは、進化薬の投与を受けながら何の能力も持たないので無能人間とされているが、カミールこと織機綺も全く同じ存在として『オルタナティブ・エゴ』で注目を浴びている。この伏線がどう活用されるかは今後の注目ポイントの一つだ。

ブギーポップ・アンチテーゼ　オルタナティヴ・エゴの乱逆
KADOKAWA（電撃文庫）、二〇一六年三月

織機綺と谷口正樹が統和機構内部の抗争に巻き込まれ、自分たちの立ち位置を確保する話。織機綺の話は『ヴァルプルギス』で一度されたが、魔女の消滅でなかったことになっているので、再挑戦である。

織機綺の問題は、自分に価値を認めないことは一周回って何よりも傲慢だ、という点に尽きる。谷口正樹は、織機綺を救うというピークを過ぎたあとの人生を生きねばならない。彼らの問題は、決して解決することがない、解決しない問題を抱えたまま生きねばならない、という結論に二人は行き着く。これはデビュー以来一貫して上遠野浩平が書いているものでもある。

ブギーポップが、死ぬ直前の飛燕玲次に、使命のためだけに生きてきた者は愛される資格があるのかを問うている。飛燕玲次は、ない、と答えた。これがブギーポップの未来にどう繋がるのか。

パンゲアの零兆遊戯
祥伝社、二〇一六年一一月

エスタブと呼ばれる予知能力者たちによる超高度ジェンガ。プレイヤーたちは、ゲームの腕前や頭の良さではなく人生を試され、敗北していく。

生瀬亜季が、みなもと雫の後継者になる展開が衝撃的である。みなもと雫は、第二期上遠野浩平において、絶対に追いつけない天才としてほとんど虚空牙と同じ扱いを受けていた、セカイとの断絶の向こう側にいる存在である。それを後継できたということは、生瀬亜季は、自力でセカイとの断絶を乗り越えたということだ。第三期上遠野浩平まで来たから可能な画期的な展開といえる。

しかしそれでも、やはり未来だけを見続けることは出来ない。憧れの人と同じレベルになれたからといって、人生が終わる訳ではない。

いかさま師の丁極司は、恐らくソウルドロップシリーズに登場したマジシャン・トリート先生。本作を踏まえて『アウトギャップ』を読むと、零元東夷による人物評が完全に的を射ているのが確認できる。

ブギーポップ・ダウトフル　不可抗力のラビット・ラン
KADOKAWA（電撃文庫）、二〇一七年七月

九連内朱巳と羽原健太郎が、互いにすれ違ったままイニシアチブの取り合いをする話。

九連内朱巳が「戦士」であるだけではダメだとブギーポップに怒られている。過酷な現実に抗う「戦士」であることは、第二

期上遠野浩平では祝福の対象だったが、第三期上遠野浩平では通用しない。今の場所で踏ん張るだけでなく、未来に向け踏み出さねばならない。

一方、羽原健太郎は霧間凪からの独立を決意した。同じ決意は『ヴァルプルギス』でもしていたが、魔女の記憶と共になかったことになっているので、これも再挑戦である。

本作における世界の危機は、ラビット・ランの能力自体ではなく、能力がたまたま別の能力者に作用したために現れた。第三期上遠野浩平において、世界の危機は、単独の強力な能力者ではなく、複数の人物の相互作用によってもたらされる。愛や絆を重視する姿勢の、コインの裏側であろう。

ブギーポップ・ビューティフル　パニックキュート帝王学

KADOKAWA（電撃文庫）、二〇一八年四月

ブギーポップのことを調べようとするパニックキュートに、末真和子が巻き込まれる。アクシズとして、末真和子がこれから成長していくことが示された

帝王の責務は負けを認めるとき、降伏を宣言するときにあるのだという。また誰もが己の帝王なのだという。同じ話はこれまでもされてきた。上遠野浩平は、夢が叶わないと思ったときは諦めることも大切だとしばしば述べている。

マロゥボーンは、他者に全面的な忠誠を捧げることで利己性を捨てて「戦士」となっていた者で、同じようなキャラはカレイドスコープ、ジィド、ラウンダバウトなど枚挙に暇がない。マロゥボーンの末路は、他のキャラの人生にも待ち受ける必然的運命なのかもしれない。

（ふじわら　さとし・ブログ執筆者）

ユリイカ
今月の作品
水無田気流・選

凪ぐことを知った
長尾早苗　東京都

沖縄旅行土産に
青い紅茶を買った
二人で淹れると
あの海を少しだけ持ち帰ったようだ

あなたにとってのあの海と
私にとってのあの海は
同じ色をしているのだろうか

兄の笑顔を久々に見て
世界は常に丸いと知ったことも
潮騒の音をいつまでも聞いていたことも

全部マグカップに凝縮されて
あなたは私に
少しはにかんで笑った

今度は一緒に行こうといえない海を
あなたが大きく包んでくれる
私の海は
凪ぐことを知った

テトラポッドは象なのだ
村崎カイロ　静岡県

テトラポッドの上に座って僕は
遠い水平線を眺めている
海岸線のテトラポッドの集積所には
付番されたテトラポッド達が
幾つも並んでいるのだ

テトラポッドは何処から
やってきたのだろうか
ある人は
砂の中から生まれたのだと言い
ある人は
宇宙から飛来したのだと言う

僕が考えるに
テトラポッドは象である
大草原を旅した象の一団が
海を超えてやってきて
終息して石になると
テトラポッドになるのだ

テトラポッドに耳を当てると
ほら
まだ微かに温かく
心臓の音がしている

潮汐に呼応して
静かに

潮の満ち引きと
テトラポッドの心音と
僕の血流は同じものから
出来ているのだ

テトラポッドを持ち上げて
海岸線に並べてみると
彼らは象であった時の
威容を思い出して
さも雄壮に海に対峙する

凪の日には目を細めて
海の生き物と遊び
大時化の日には
唇を噛んで
高波に耐える
寡黙の時代が過ぎて
彼らを知る者はもう誰もいない

僕が思うに
テトラポッドは象なのだ
あなたも両手を広げて
夕陽の中のテトラポッドに
抱きついてみるといい
きっと

それが分かる

衝突

スミカゼイツカ　神奈川県

衝突し
はじけ飛ぶ火花
音に運ばれてゆく肉体
と意識の境界が
互いの距離を物語る
すれ違いざまに泳ぐ視線は
遠く空に漂う雲の形を言い当てる
弱々しくも踏み出した一歩が
永遠につきまとい
行方知れずになった片足の靴が
季節の終わりを告げている

水たまりを滑空する
紙ヒコーキに内包された危険性が
尖った神経を逆撫でる
ぼくはうんざりして
日没を告げる鐘の音も
これ見よがしに照る月も
消した
靴とアスファルトの接する
夜空の底だけを見つめ

線路上へ投げ出された
ぼくの下肢は静物を装い
風を待っている

赤い風船が子供の片腕を
空の向こうへ持ち去るとき
亡失により吹き荒れる風が
ぼくを思い切り突き飛ばす
何もかも曝け出し
吐いた言葉の数々は己へ向かう
流れる時間とせめぎあうこの身が
どうしようもなく美しく
同時に醜くもあることを独白する

特急列車の車内アナウンスが
ぼくの崩壊を告げているから
仕方なく飛び降りる
水面を打つ雫に広がる波紋が
腕を伸ばしゆっくりと深呼吸をして
ぼくの肉体から輪郭を消す
意識を最果てへ送り
表面を形作る深層の影が
ぼくの存在を塗りつぶしてゆく
何も見届けられぬまま

眼についての談話

舟橋空兎　愛知県

そこには
繋がれた眼があります
背負いたければ
他人の苦労まで

急がされた不安が
職質に遭って
加速したのはいいけれど
巣立ちしたがる
片眼が匂い立つ

土筆は出ましたか
寒の戻りに
疚しいヤモリ
時に頬骨まで
暴走

いくつもの眼を
売り捌くのも
悪たれだが
それ以上に
膾（なます）の真実については
所説ある

眼底検査が好きな
眼底検査を趣味とする
保育所職員の貞子は
いつも寂しげに
肌色の下着を着ているという

そこに
嘘はないが
真実もない
眉毛のない
仮象があるばかりだ
痒みに
瞼を擦る

透明電話

白水ま衣　福岡県

背中から刺されて死ぬのだろう
物心ついた頃からぼんやりと
そう思っていたせいか
ランドセルを背負うと
少しだけ安心したのだった

この電話ボックスには
電話帳が置かれていない、ということ
風船おじさんの本名、何だったっけな

繋がらないから
言える、あいうえお
私は自分の内臓を見たい
でも、電話ボックスの壁に蛾は止まったままで
持ち上げた受話器が、重いのか　軽いのか
分からなくなる

私ばかりが話してる
ということを知っているのは、私だけ
音階の中にある空
噴水は生きながら死ぬ
そう、記したのもまた生者であるのだが
もう聞けなくなった声が何時でも優しいのは
十字架が左右対称であるからだという
かぜのでんわは
とうめいでんわ
またねって言ったら
生えてくる根っこがあるから
誤字はそのままにしておくよ

運転中の自転車のハンドルを時々、
不意に、離したくなる私は
何時か
その背中を刺すのだろうか
使わなかったテレホンカードを床に捨てる
電話ボックスを出ると
落書きされた後のような夕方の、空だった

今月の作品 選評14

「狭間」の感触

水無田気流

日本は四月が新年度開始、ということで、みなさまの作品を読ませていただいている三月現在は、境界の時間にいるような感慨を覚えます。新旧交代の時間を反映してか、今回は日常の狭間にぽつんと空いた、間隙のようなものへの感慨、ないしは感触のようなものを、テーマにした作品が目につきました。

長尾早苗「凪ぐことを知った」 知ったこと、でも知ることが難しいこと。その困難さを軽やかに飛び越えていくような、爽快感がある作品です。少し目算を誤ると、二人称への目線に閉じこもった作品になりがちなところを、終連が一気にボリュームを上げて潔く断ち切った効果により、余韻と清涼感が残った印象です。

村崎カイロ「テトラポッドは象なのだ」 陸と海の間にしか置かれない、テトラポッド。その成り立ちを、戯画化された神話のように描いて、面白い作品になっています。ふと、あらゆるものの機能（何のために？）を問わず、どこから来たのかのみを問えば、それだけで世界はまったく異なる物語性をもって、見えてくるのかもしれない……などと、夢想が捗ります。

スミカゼイツカ「衝突」 たぶん、時間にしてコンマ数秒を大きく引き延ばして、その光景を目に見える情報ではなく、感受する言葉でのみ実況中継したら、こんな風に描かれるのでしょう。欲をいえば、もう少し、分かりやすい感傷を消した方が、より作品の速度が上がり、臨場感が増すように思います。

舟橋空兎「眼についての談話」 視線、生命力、自然。土を突き破る土筆も、温度と湿度を求めてうごめくヤモリも、その生成力を測るのは、「眼」。測るのに、測られる「眼底検査」の交錯が不穏で、逆説的に春本来の暴力性を感じさせます。

白水ま衣「透明電話」 電話とは、本来不安ツールだったのだなあ……と、改めて。たしかに、それは生死の境を超える覚悟を必要とするほどに。個人的な感慨で恐縮ですが、スマホやSNSをテーマにした作品が増える中、あえてそこに行って、中に入らなければ使えない「電話ボックス」を使い、「伝わる／つながる」ことの混線した風景を描いた点を、面白く読みました。

個人的なことで恐縮ですが、作品の選出が終わり、さあこれから読み込んで選評を書こう……と思った瞬間に、子どもの通う小学校からの呼び出し電話が。「ムスコサンガガラスドニテヲツッコンデワリケガヲシマシタシキュウオムカエニキテビョウインニツレテイッテクダサイ」と、養護教諭の言葉が響きました。人間、咄嗟に情報処理ができない言葉は、「意味」より「音」が先立つようです……。幸い軽傷でしたが、年度末は、いつもとは違う学校や職場のリズムに心身が追いつかず、愚息のように大騒動を起こす者もいるようです。どうぞくれぐれも、お気をつけください。来月も、みなさまの作品をお待ちしております。

佳作　上杉健太郎「感覚」 故永しほる「血の器」
小川芙由「おしゃれぎ」 伊豆野丁字「あらすじ」
町田理樹「ウェルテルと冬」 早乙女まぶた「周辺とその周辺」

われ発見せり

掃除機とレースカーテン

内田るん

わお！「ユリイカ！」……最近の発見といえば、〝コードレス掃除機は超便利で生活を変える〟ということかな。そもそも、掃除機を持ってない人って結構多いんですよね。なぜ買わないのかを聞くと、掃除機を高価な物だと思っているみたいなんです。「安いのなら三〇〇〇円で買えるよ」と教えるとビックリされます。レースカーテンをつけてない人も結構いますね。日中に陽光を採り入れるのって、衛生的にも精神的にも、とても大事なので、外から中が見えちゃう窓ガラスのお宅では絶対に必須です。安ければ二枚セット二〇〇〇円くらいで買えます。私も初めて一人暮らしをした時はちゃんとしたカーテンを買わずにオシャレな麻布とか吊ってましたが、夏場、寝てる間に熱中症になり大変でした……。

思えば若い頃は、「必要最低限＋自分の趣味のモノ」にしかお金を使わないのがスマートなような気がしていました。しかし違うのです！「生活投資」というヤツですが、日々の暮らしを少しでも楽にするためには、中古だろうが、無くてもそんなに困らなそうであろうが、お金出して揃えねばならない用具はあるのです。かと言って、一〇〇均で便利グッズを無駄に買い揃えてしまうのも、逆効果ですが。

あと先日、友人男性から、「お料理をしたいけど、レシピ本とか見ても「サッと湯がく」とか「適量」とかの表記が多くて、完全初心者には不親切なものが多くて、どうしたらいいかわからない」という相談を受けました。中学の家庭科の教科書が基礎中の基礎なのでオススメだよ、と勧めました。学校教育、「道徳」なんかより、「家庭科」こそ重きをおくべき。というか「生活科」という名前に変えて欲しい。詐欺や悪質な商法への対処法なども載っているし。

実際のとこ、保護者や家族から生活の知恵や工夫を継承できるのは幸運な人だけだと思います。あまり運が良くなかった人達が、大人になってから快適な生活を自分で一から作り上げていくための基礎知識と、その共有こそ、今の時代に必要なものな気がします。ではでは。

（うちだ　るん・詩人／ミュージシャン／フェミニスト）

編集後記　『ブギーポップは笑わない』を手に取ったのがいつだったのか、記憶には判然としない。手もとの電撃文庫（書店のブックカバーにしっかりとくるみこまれている）の奥付を見ると、どうも二〇〇〇年代に入ってからのようだから遅れてきた読者になるのだろう。しかも遅れてきた読者としても深陽学園の生徒とは少し世代が離れていたし、だからなぜ手に取ったのかと言うと、きっと“有名な”作品だったからなのだろう。本棚には記憶にあるよりも多数の作品が並べられていて（いまとなってはナンバリングによらないシリーズのタイトルは、ひとつひとつが一作目、あるいはクライマックスのようにも感じられる）、そのほとんどがブックカバーに包まれている。いまは営業をやめた書店も少なくない。四隅に切れ目を入れ、きゅっと判型にサイズを合わせながらブックカバーを一瞬のうちにつけ終えてしまうその手際は、ある店舗の作法だったのか、それとも誰かひとりの店員の手わざにすぎなかったのか。少なくともいま一冊の本を封じるように四隅を切るのはあまり見られない、そのブックカバーを外して『ブギーポップは笑わない』を取り出したとき、すっかり世界が一変してしまったかのように思えた。「ブギーポップ」に出会った時代のこととしてそれを記しておきたかった。（A）

ユリイカ　4月号　第51巻第6号（通巻737号）
2019年4月1日発行
編集人・明石陽介
発行人・清水一人
発行所・青土社
101-0051 東京都千代田区神田神保町 1-29 市瀬ビル 4 階
電話・編集 03-3291-2806 ／営業 03-3294-7829
印刷所・ディグ／方英社　製本所・和光堂
ISSN1342-5641
定価・本体 1400円（税別）

既刊号特集内容一覧

【ユリイカ】

年／月	特集名	
02-07	高野文子	
04-09	はっぴいえんど	
05-09	水木しげる	
06-04	菊地成孔	
06-07	西原理恵子	
07-06	上橋菜穂子	
08-12	母と娘の物語	
09-01	米原万里	
09-05	クリント・イーストウッド	
09-11	若冲	
10-02	藤田和日郎	
10-11	猫	
10-12	荒川弘	
11-06	山下敦弘	
11-08	バンクシーとは誰か?	
11-09	B級グルメ	
12-01	武富健治	
12-12	BLオン・ザ・ラン!	
13-01	この小劇場を観よ!2013	
13-06	山口昌男	
13-11	中原淳一と少女イラストレーション	
14-01	ルー・リード	◎
14-03	『週刊少年サンデー』の時代	◎
14-07	ガルシア＝マルケス	◎
14-09	サド	◎
14-11	森博嗣	◎
14-12	百合文化の現在	◎
15-01	ゴダール2015	◎
15-03	クラムボン	◎
15-04	高峰秀子	◎
15-05	ポール・トーマス・アンダーソン	◎
15-06	桂米朝	◎
15-07	七尾旅人	◎
15-08	江戸川乱歩	◎
15-09	男の娘	◎
15-10	マンガ実写映画の世界	◎
15-11	梶浦由記	◎
15-12	ミヒャエル・エンデ	◎
16-01	『スター・ウォーズ』と映画の未来	◎
16-02	原節子と〈昭和〉の風景	◎
16-03	古屋兎丸	◎
16-04	デヴィッド・ボウイ	◎
16-05	石原慎太郎	◎
16-06	日本語ラップ	♣
16-07	ニッポンの妖怪文化	◎
16-08	あたらしい短歌、ここにあります	◎
16-09	新海誠	◎
16-10	永六輔	◎
16-12	『ファンタスティック・ビースト』と『ハリー・ポッター』の世界	◎
17-01	アメリカ文化を読む	☆
17-02	ソーシャルゲームの現在	☆
17-03	草間彌生	☆
17-04	大森靖子	☆
17-05	追悼・鈴木清順	◇
17-06	最果タヒによる最果タヒ	☆
17-07	加藤一二三	☆
17-08	cero	♣
17-09	ジム・ジャームッシュ	☆
17-10	大根仁	☆
17-11	スティーヴン・キング	☆
17-12	カズオ・イシグロの世界	☆
18-01	サニーデイ・サービス	☆
18-02	クトゥルー神話の世界	☆
18-03	ソフィア・コッポラ	☆
18-04	押切蓮介	☆
18-05	アーシュラ・K・ル＝グウィンの世界	☆
18-06	『バーフバリ』の世界	☆
18-07	バーチャルYouTuber	☆
18-08	ケンドリック・ラマー	☆
18-09	濱口竜介	▽
18-10	図鑑の世界	♣
18-11	K-POPスタディーズ	♣
18-12	雲田はるこ	☆
19-01	阿川佐和子	☆
19-02	吉本ばなな	☆
19-03	岩合光昭	♣
19-04	上遠野浩平	☆
増刊	ル・コルビュジエ	▣
増刊	大友克洋	◈
増刊	村上春樹の世界	♠
増刊	絵本の世界	★
増刊	西尾維新	◉
増刊	腐女子マンガ大系	
増刊	荒木飛呂彦	◉
増刊	BLスタディーズ	
増刊	杉浦日向子	
増刊	坂本龍一	
増刊	魔法少女まどか☆マギカ	▣
増刊	平成仮面ライダー	▣
増刊	永野護	
増刊	岡村靖幸	●
増刊	やなせたかし アンパンマンの心	★
増刊	高橋幸宏	▣
増刊	小津安二郎	★
増刊	吉野弘の世界	◎
増刊	シャーロック・ホームズ	♣
増刊	岩明均	◎
増刊	150年目の『不思議の国のアリス』	❖
増刊	2.5次元	＊
増刊	金子國義の世界	■
増刊	細田守の世界	♣
増刊	KERA／ケラリーノ・サンドロヴィッチ	◇
増刊	エリック・サティの世界	◆
増刊	坂口恭平	☆
増刊	春画／SHUNGA	＊
増刊	江口寿史	▽
増刊	出版の未来	◎
増刊	ダダ・シュルレアリスムの21世紀	▲
増刊	アイドルアニメ	＊
増刊	赤塚不二夫	▽
増刊	『シン・ゴジラ』とはなにか	▽
増刊	みうらじゅん	＊
増刊	矢野顕子	＊
増刊	東村アキコ	♣
増刊	縄文／JOMON	■
増刊	大岡信の世界	♣
増刊	山田孝之	◎
増刊	奈良美智の世界	▽
増刊	幾原邦彦	＊
増刊	蓮實重彥	❖
増刊	志村貴子	♣
増刊	遠藤賢司	♣
増刊	岡田麿里	♣
増刊	ウェス・アンダーソンの世界	☆
増刊	高畑勲の世界	＊
増刊	山本直樹	♣
増刊	魔夜峰央	＊
増刊	梅原猛	▽

【現代思想】

年／月	特集名	
98-11	サイエンス・ウォーズ	
01-01	IT革命の陥穽	
01-03	中華世界の行方	
08-05	アントニオ・ネグリ	
10-02	新政権の総点検	
10-04	教育制度の大転換	
10-11	大相撲	
10-12	新しい依存症のかたち	
11-01	Googleの思想	
11-05	東日本大震災	
11-06	TPPから考える	
11-07	海賊	
11-09	〈9・11〉からアラブ革命へ	
11-10	反原発の思想	
11-11	ポスト3・11のエコロジー	
11-12	危機の大学	
12-03	大震災は終わらない	
12-06	尊厳死は誰のものか	
12-07	被曝と暮らし	
12-09	生活保護のリアル	
12-10	ルソー	
12-11	女性と貧困	
12-12	尖閣・竹島・北方領土	
13-02	ニーチェはこう言った	
13-03	大震災七〇〇日	
13-04	就活のリアル	
13-05	自殺論	
13-06	フェリックス・ガタリ	
13-07	ネグリ＋ハート	
13-08	看護のチカラ	
13-09	婚活のリアル	
13-10	富士山と日本人	
13-11	ハラスメント社会	
13-12	現代思想の論点21	
14-01	現代思想の転回2014	◎
14-02	キルケゴール	◎
14-03	いまなぜ儒教か	◎
14-04	ブラック化する教育	◎
14-05	精神医療のリアル	◎
14-06	ポスト・ビッグデータと統計学の時代	◎
14-07	ロシア	◎
14-08	科学者	◎
14-09	医者の世界	◎
14-10	大学崩壊	◎
14-11	戦争の正体	◎
14-12	社会学の行方	◎
15-03	認知症新時代	◎
15-04	教育クライシス	◎
15-05	精神病理の時代	◎
15-06	新しい唯物論	◎
15-07	いまなぜプラグマティズムか	◎
15-08	戦後70年	◎
15-09	絶滅	◎
15-11	大学の終焉	◎
16-01	ポスト現代思想	◎
16-02	老後崩壊	◎
16-03	3・11以後の社会運動	◎
16-04	教育サバイバル	◎
16-05	人類の起源と進化	◎
16-06	日本の物理学者たち	◎
16-07	報道のリアル	◎
16-08	〈広島〉の思想	◎
16-11	大学のリアル	◎
16-12	霊長類学の最前線	◎
17-01	トランプ以後の世界	☆
17-02	ビットコインとブロックチェーンの思想	☆
17-03	社会学の未来	☆
17-04	教育は誰のものか	☆
17-05	障害者	☆
17-06	変貌する人類史	☆
17-07	宇宙のフロンティア	☆
17-08	「コミュ障」の時代	☆
17-09	いまなぜ地政学か	☆
17-10	ロシア革命100年	☆
17-11	エスノグラフィ	♣
17-12	人新世	☆
18-01	現代思想の総展望2018	♣
18-02	保守とリベラル	☆
18-03	物流スタディーズ	☆
18-04	現代思想の316冊	☆
18-05	パレスチナ-イスラエル問題	☆
18-06	公文書とリアル	☆
18-07	性暴力＝セクハラ	☆
18-08	朝鮮半島のリアル	☆
18-09	考古学の思想	☆
18-10	大学の不条理	☆
18-11	「多動」の時代	☆
18-12	図書館の未来	☆
19-01	現代思想の総展望2019	◇
19-02	「男性学」の現在	☆
19-03	引退・卒業・定年	☆
19-04	新移民時代	☆
増刊	現代思想のキーワード	◉
増刊	加藤周一	
増刊	ボブ・ディラン	★
増刊	アラブ革命	◬
増刊	震災以後を生きるための50冊	
増刊	imago 東日本大震災と〈こころ〉のゆくえ	
増刊	レヴィナス	★
増刊	吉本隆明の思想	
増刊	柳田國男	▣
増刊	チューリング	
増刊	imago いじめ	
増刊	東松照明	▣
増刊	フォン・ノイマン	▣
増刊	ブルース・リー	▣
増刊	出雲	●
増刊	ネルソン・マンデラ	♣
増刊	スチュアート・ホール	▽
増刊	ピケティ『21世紀の資本』を読む	◎
増刊	柄谷行人の思想	◎
増刊	網野善彦	▽
増刊	デリダ	‡
増刊	宇沢弘文	＊
増刊	シャルリ・エブド襲撃／イスラム国人質事件の衝撃	◎
増刊	菅原文太	◎
増刊	安保法案を問う	◎
増刊	鶴見俊輔	♣
増刊	見田宗介＝真木悠介	◇
増刊	パリ襲撃事件	☆
増刊	辺野古から問う	◎
増刊	imago 猫!	♠
増刊	人類学のゆくえ	‡
増刊	リーマン	☆
増刊	imago 〈こころ〉は復興したのか	♣
増刊	微生物の世界	
増刊	プリンス 1958-2016	♣
増刊	安丸良夫	‡
増刊	未解決問題集	◎
増刊	木村敏	‡
増刊	九鬼周造	▽
増刊	神道を考える	▼
増刊	人類学の時代	‡
増刊	知のトップランナー50人の美しいセオリー	♣
増刊	iPS細胞の未来	☆
増刊	ゲーデル	◎
増刊	マルクスの思想	■
増刊	築地市場	＊
増刊	恐竜	▽
増刊	かこさとし	▽
増刊	分析哲学	▽
増刊	ハイデガー	‡
増刊	現代を生きるための映像ガイド51	♣
増刊	石牟礼道子	♣
増刊	明治維新の光と影	◎
増刊	マルクス・ガブリエル	▽
増刊	仏教を考える	❖
増刊	ジュディス・バトラー	▽

無印＝¥1238　◈＝¥1000　◉＝¥1143　♠＝¥1200　◎＝¥1300　◬＝¥1333　☆＝¥1400　▣＝¥1429　♣＝¥1500　●＝¥1524
＊＝¥1600　◇＝¥1700　★＝¥1714　▽＝¥1800　■＝¥1900　▼＝¥2000　◆＝¥2100　‡＝¥2200　▲＝¥2400　❖＝¥2600

【イマーゴ】をお探しの方は弊社ホームページ(http://www.seidosha.co.jp)または営業部までお問い合わせください。

昭和44年8月2日第三種郵便物認可 平成31年4月1日発行 第51巻第6号

ユリイカ [詩と批評]

ISBN978-4-7917-0364-7
C9490 ¥1400E

9784791703647

定価 本体1,400円 (税別)

雑誌68926-41
Printed in Japan

1929490014009